



***REDESIGN USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE APLIKASI
E-COMMERCE MB STORE PADA CV MITRA BANGUNAN SURABAYA***

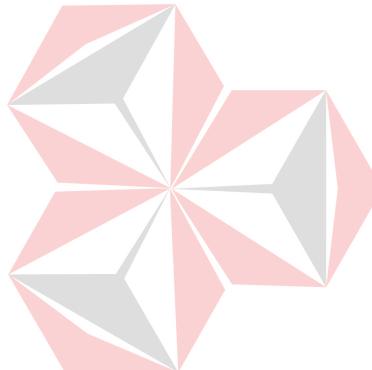


Oleh :
Calvin Young
18410100018

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021

***REDESIGN USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE APLIKASI
E-COMMERCE MB STORE PADA CV MITRA BANGUNAN SURABAYA***

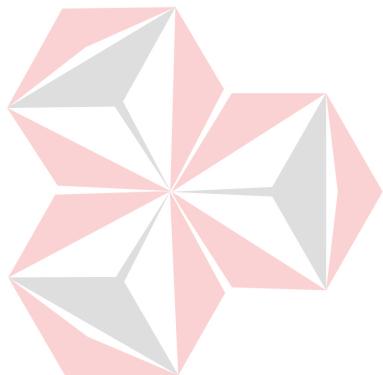
Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
mata kuliah Kerja Praktik



Disusun Oleh : **Calvin Young**
18410100018
S1 (Strata Satu)
Sistem Informasi

Universitas
dinamika

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021



“Jika ingin jalan lebih cepat, Jalanlah sendiri,
Jika ingin jalan jauh berjalanlah Bersama.”
~ Calvin Young ~

UNIVERSITAS
Dinamika



*“Kupersembahkan karya ini untuk Orang Tua ku. Terima kasih Ibu Tan
Amelia yang selalu membimbing dengan arahan yang baik dan maksimal serta
teman-temanku yang telah mendukung.
Terima kasihku, kuucapkan”*

DIVERSITAS **Dinamika**

LEMBAR PENGESAHAN

REDESIGN USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE APLIKASI E-COMMERCE MB STORE PADA CV MITRA BANGUNAN SURABAYA

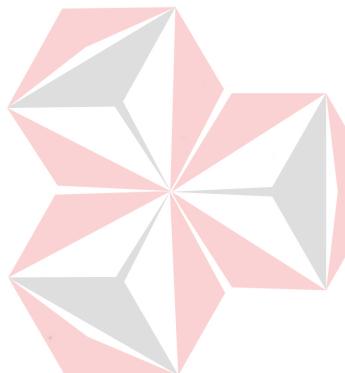
Laporan Kerja Praktik oleh :

Calvin Young

NIM : 18410100018

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 16 Juli 2021



Dosen Pembimbing,

Digitally signed
by Tan Amelia
Date:
2021.07.16
09:00:13
+07'00'

Tan Amelia, S.Kom., M.MT

NIDN. 0728017602

UNIVERSITAS
dinamika
Disetujui :

Penyelia,


Eery Julius.
Mitra Bangunan
Surabaya

NIP. 1201001

Mengetahui,
Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Digitally signed
by Anjik Sukmaaji
Date: 2021.07.16
09:17:20 +07'00'

Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.

NIDN. 0731057301

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Calvin Young
NIM : 18410100018
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : ***REDESIGN USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE
APLIKASI E-COMMERCE MB STORE PADA CV MITRA
BANGUNAN SURABAYA***

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksekusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 16 Juli 2021

Yang menyatakan

Calvin Young
NIM : 18410100018



ABSTRAK

CV Mitra Bangunan merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang perdagangan. CV Mitra bangunan berdiri tahun 2006 di kota Surabaya dengan bertindak sebagai distributor produk sanitary building material dan hardware. Perusahaan ini memiliki visi menjadi perusahaan besar yang terus melakukan terobosan pemasaran dengan sistem terbaru. Guna menunjang terealisasinya visi, perusahaan ini memiliki aplikasi E-commerce yang bertujuan untuk memberikan layanan kepada customer agar dapat melakukan Purchase Order secara Online pada aplikasi *MB Store*. Aplikasi MB Store ini dibuat menggunakan framework Bootstrap 3. Kondisi framework Bootstrap saat ini sudah jauh mengalami perkembangan hingga versi ke-5, dimana perkembangan ini mengikuti trend dari user interface yang ada. Dikarenakan versi Bootstrap yang lama menyebabkan kurang adanya penyesuaian dengan kebutuhan user, selain itu juga kurang mengakomodir kebutuhan sistem yang sudah ada. Berdasarkan kondisi yang terjadi saat ini, maka perlu adanya solusi guna membantu perusahaan dalam me-redesign *user interface* dan *user experience* yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan dari perusahaan. *Redesign user interface* dan *user experience* ini dapat digunakan untuk menunjang dan menarik para konsumen dalam berbelanja di Aplikasi MB Store. Berdasarkan hasil perancangan user interface pada aplikasi MB Store maka kesimpulan yang didapat adalah menghasilkan prototype user interface aplikasi MB Store yang sudah sesuai dengan kebutuhan perusahaan dan kebutuhan dari pelanggan Mitra Bangunan. Dan Memudahkan pelanggan untuk bertransaksi di aplikasi, meningkatkan Penjualan pada CV Mitra Bangunan serta sebagai sarana promosi kepada pelanggan.

Kata Kunci: *E-Commerce, User Interface, Mitra Bangunan, Adobe XD.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis mampu menyelesaikan laporan kerja praktik yang berjudul *Redesign User Interface And User Experience Aplikasi E-commerce MB Store* Pada Cv Mitra Bangunan Surabaya dengan berjalan lancar dan baik. Rasa terima kasih atas bantuan berupa kritik, saran, dorongan motivasi, memberikan hiburan kepada penulis maka terselesaikanlah laporan ini. Dengan begitu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu mendoakan yang terbaik untuk penulis dengan segala pengertiannya.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jtmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi.
4. Ibu Tan Amelia, S.Kom., M.MT selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan yang selalu maksimal.
5. Bapak Fery Julius selaku penyelia yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan Kerja Praktik.
6. Ibu Imelda, Bapak Riyono, Ibu Suryani dan Seluruh Keluarga Mitra Bangunan. yang telah membantu penulis pada kerja praktik ini, dan selalu memberikan dukungan moral juga solusi kepada penulis.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan yang terbaik kepada semua pihak atas bantuan yang telah diberikan kepada penulis baik itu dukungan moral maupun materi. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna sehingga kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat memiliki arti bagi penulis dan semoga laporan ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca.

Surabaya, 16 Juli 2021

Penulis

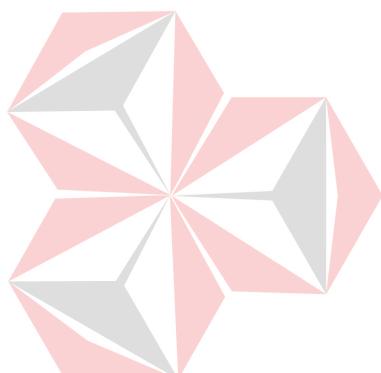
DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan	2
1.5. Manfaat Penelitian	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	3
2.1. Profil Perusahaan	3
2.2. Visi, Misi dan Tujuan Perusahaan	4
2.3. Struktur Organisasi Perusahaan	4
2.4. <i>Job Description</i> Perusahaan	5
BAB III LANDASAN TEORI	9
3.1. <i>User Interface</i>	9
3.2. <i>User Experience</i>	10
3.2.1. <i>Project Management</i>	11
3.2.2. <i>User Research</i>	11
3.2.3. <i>User Interface Design</i>	11
3.2.4. <i>Usability Evaluation</i>	11
3.2.5. <i>Interaction Design</i>	11
3.2.6. <i>Visual Design</i>	11
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	12
4.1. Identifikasi masalah	12
4.1.1 Wawancara	12



4.1.2 Observasi	13
4.2. Analisis Kebutuhan	13
4.2.1. Identifikasi Pengguna.....	13
4.2.2. User persona	13
4.2.3. Identifikasi kebutuhan fungsional.....	14
4.2.4. Identifikasi kebutuhan non fungsional	15
4.2.5. Identifikasi kebutuhan system	15
4.2.6. Pembuatan <i>User Flow</i>	16
4.3. Perancangan Sistem	16
4.3.1. Use Case diagram	16
4.3.2. Activity Diagram	17
4.3.3. Flow of event	23
4.4. Desain Rancangan <i>User Interface</i>	28
4.4.1. <i>Pre-Login</i>	29
4.4.2. <i>Home Sebelum Login</i>	31
4.4.3. Pemilihan Barang Sebelum <i>Login</i>	32
4.4.4. <i>Login</i>	33
4.4.5. Pembuatan Akun	33
4.4.6. <i>Home</i>	34
4.4.7. Pemilihan Barang	35
4.4.1. Keranjang	36
4.4.2. Proses <i>Check Out</i>	36
4.4.3. Pesanan	38
4.4.4. Profil.....	39
4.4.5. Perbarui Kata Sandi	40
4.4.6. Lupa Kata Sandi.....	41
4.4.7. Pencarian	42
4.5. <i>In-Depth Interview</i>	44
Untuk mengetahui <i>feedback</i> dari hasil <i>prototype</i> penulis melakukan pengujian dengan Teknik <i>in-depth interview</i> . Berikut ini adalah hasil yang di dapat :	44
BAB V PENUTUP	46
5.1. Kesimpulan.....	46

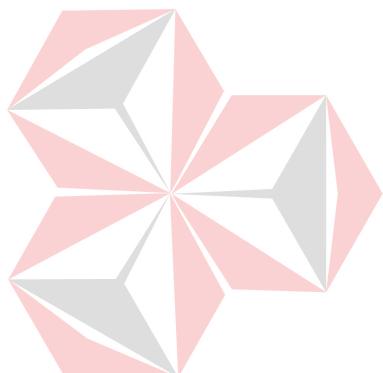
5.2. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN	48
Lampiran 1. Surat balasan instansi	49
Lampiran 2. Form KP-5 (Acuan Kerja 1).....	50
Lampiran 3. Form KP-5 (Acuan Kerja 2).....	51
Lampiran 4. Form KP-6 (Log Harian dan Catatan Perubahan Kerja 1).....	52
Lampiran 5. Form KP-6 (Log Harian dan Catatan Perubahan Kerja 2).....	53
Lampiran 6. Form KP-7 (Kehadiran Kerja Praktik 1).....	54
Lampiran 7. Form KP-7 (Kehadiran Kerja Praktik 2).....	55
Lampiran 8. Kartu Bimbingan Kerja Praktik	56
BIODATA PENULIS	57



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. <i>Job Description CV Mitra Bangunan</i>	5
Tabel 4.3. <i>Flow of event login</i> aplikasi	24
Tabel 4.4. <i>Flow of event lupa kata sandi</i>	24
Tabel 4.5. <i>Flow of event menambahkan produk ke keranjang</i>	25
Tabel 4.6. <i>Flow of event checkout</i> pesanan	26
Tabel 4.7. <i>Flow of event pencarian produk</i>	27
Tabel 4.8. <i>Flow of event profil</i>	27



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo CV Mitra Bangunan.....	3
Gambar 2.2. Struktur Organisasi CV Mitra Bangunan.....	4
Gambar 4.1. Alur deskripsi pekerjaan	12
Gambar 4.2. <i>User flow</i>	16
Gambar 4.3. Use Case Diagram	17
Gambar 4.4. <i>Activity diagram login</i> aplikasi.....	18
Gambar 4.5. <i>Activity diagram lupa kata sandi</i>	19
Gambar 4.6. <i>Activity diagram menambah produk ke keranjang</i>	20
Gambar 4.7. <i>Activity diagram checkout</i> pesanan	21
Gambar 4.8. <i>Activity diagram pencarian produk</i>	22
Gambar 4.9. <i>Activity diagram profil</i>	23
Gambar 4.10. Pallet warna Aplikasi <i>MB Store</i>	28
Gambar 4.11. Font lato	29
Gambar 4.12. Font Bw Quinta Pro	29
Gambar 4.13. Desain <i>user interface pre-login(1)</i>	30
Gambar 4.14. Desain <i>user interface pre-login(2)</i>	30
Gambar 4.15. Desain <i>user interface pre-login(3)</i>	31
Gambar 4.16. Desain <i>user interface pre-login(4)</i>	31
Gambar 4.17. Desain <i>user interface home</i> sebelum <i>login</i>	32
Gambar 4.18. Desain <i>user interface pemilihan barang</i> sebelum <i>login(1)</i>	32
Gambar 4.19. Desain <i>user interface pemilihan barang</i> sebelum <i>login(2)</i>	33
Gambar 4.20. Desain <i>user interface login</i>	33
Gambar 4.21. Desain <i>user interface pembuatan akun(1)</i>	34
Gambar 4.22. Desain <i>user interface pembuatan akun(2)</i>	34
Gambar 4.23. Desain <i>user interface home</i>	35
Gambar 4.24. Desain <i>user interface pemilihan barang(1)</i>	35
Gambar 4.25. Desain <i>user interface pemilihan barang(2)</i>	36
Gambar 4.26. Desain <i>user interface keranjang</i>	36
Gambar 4.27. Desain <i>user interface check out(1)</i>	37
Gambar 4.28. Desain <i>user interface check out(2)</i>	37
Gambar 4.29. Desain <i>user interface check out(3)</i>	38
Gambar 4.30. Desain <i>user interface daftar transaksi</i>	38
Gambar 4.31. Desain <i>user interface detail pesanan</i>	39
Gambar 4.32. Desain <i>user interface profil</i>	39
Gambar 4.33. Desain <i>user interface edit profil</i> saya	40
Gambar 4.34. Desain <i>user interface perbarui kata sandi(1)</i>	40
Gambar 4.35. Desain <i>user interface perbarui kata sandi(2)</i>	41
Gambar 4.36. Desain <i>user interface lupa kata sandi(1)</i>	41
Gambar 4.37. Desain <i>user interface lupa kata sandi(2)</i>	42
Gambar 4.38. Desain <i>user interface lupa kata sandi(3)</i>	42

Gambar 4.39. Desain <i>user interface</i> pencarian(1)	43
Gambar 4.40. Desain <i>user interface</i> pencarian(2)	43
Gambar 4.41. Desain <i>user interface</i> pencarian(3)	44



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat balasan instansi	49
Lampiran 2. Form KP-5 (Acuan Kerja 1)	50
Lampiran 3. Form KP-5 (Acuan Kerja 2)	51
Lampiran 4. Form KP-6 (Log Harian dan Catatan Perubahan Kerja 1)	52
Lampiran 5. Form KP-6 (Log Harian dan Catatan Perubahan Kerja 2)	53
Lampiran 6. Form KP-7 (Kehadiran Kerja Praktik 1)	54
Lampiran 7. Form KP-7 (Kehadiran Kerja Praktik 2)	55
Lampiran 8. Kartu Bimbingan Kerja Praktik	56



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

CV Mitra Bangunan merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang perdagangan. CV Mitra bangunan berdiri tahun 2006 di kota Surabaya dengan bertindak sebagai distributor produk *sanitary building material* dan *hardware*. Perusahaan ini memiliki visi menjadi perusahaan besar yang terus melakukan terobosan pemasaran dengan sistem terbaru.

Guna menunjang terealisasinya visi, perusahaan ini memiliki aplikasi *E-commerce* yang bertujuan untuk memberikan layanan kepada *customer* agar dapat melakukan *Purchase Order* secara *Online* pada aplikasi *MB Store*. Aplikasi *MB Store* ini dibuat menggunakan *framework* Bootstrap 3. Bootstrap adalah kerangka kerja (*framework*) CSS yang dapat digunakan secara bebas untuk merancang situs web dan aplikasi web. Kerangka kerja ini berisi komponen desain berbasis HTML dan CSS untuk tipografi, formulir, tombol, navigasi, dan komponen antarmuka lainnya, serta juga ekstensi opsional JavaScript.

Kondisi *framework* Bootstrap saat ini sudah jauh mengalami perkembangan hingga versi ke-5, dimana perkembangan ini mengikuti *trend* dari *user interface* yang ada. *User interface* bertugas menghubungkan pengguna dengan informasi yang dibutuhkan sistem. Dikarenakan versi Bootstrap yang lama menyebabkan kurang adanya penyesuaian dengan kebutuhan *user*, selain itu juga kurang mengakomodir kebutuhan sistem yang sudah ada.

Seiring dengan pemahaman pentingnya desain antarmuka yang mulai terfikirkan dan bahkan hal ini sangatlah penting untuk menunjang dan menarik para konsumen dalam berbelanja di aplikasi *MB Store*, maka sangat dibutuhkan pembaruan tampilan aplikasi yang disesuaikan dengan *trend user interface* dan kebutuhan pelanggan dari CV Mitra Bangunan.

Berdasarkan kondisi yang terjadi saat ini, maka perlu adanya solusi guna membantu perusahaan dalam me-redesign *user interface* dan *user experience*

dengan menyesuaikan kebutuhan user, *trend user interface* dan kebutuhan pelanggan dari perusahaan. *Redesign user interface* dan *user experience* ini dapat digunakan untuk menunjang dan menarik para konsumen dalam berbelanja di Aplikasi *MB Store*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan diatas, rumusan masalah yang dapat tergambar yaitu Bagaimana me-redesign *user interface* dan *user experience* aplikasi *e-commerce MB Store* pada CV mitra bangunan surabaya?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang maka dibuatlah Batasan masalah agar pembahasan tidak melebar. Batasan masalah sebagai berikut :

- a. Hasil yang akan di berikan berupa *prototype* dan *asset* yang akan digunakan oleh *Team IT* Mitra Bangunan untuk merancang *update* dari Aplikasi *MB Store*
- b. Desain *Interface* yang akan dibuat tidak menangani pada bagian admin, dan berfokus pada bagian *end user* dan Aplikasi berbasis mobile

1.4. Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan dari kerja praktik ini adalah merancang *user interface* untuk aplikasi *MB Store* pada CV Mitra Bangunan

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam pembuatan *user interface* Aplikasi adalah

1. Memudahkan pelanggan untuk bertransaksi di Aplikasi
2. Meningkatkan Penjualan pada CV Mitra Bangunan
3. Sebagai sarana promosi kepada pelanggan

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Profil Perusahaan



Gambar 2.1. Logo CV Mitra Bangunan

CV Mitra Bangunan merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang perdagangan. CV Mitra bangunan berdiri tahun 2006 di kota Surabaya dengan bertindak sebagai distributor produk *sanitary building material* dan *hardware*.

Dengan memiliki empat produk, yang terdiri dari DUFFI, FINOTTI, FILGER dan VKD. CV Mitra Bangunan menciptakan produk unggulan dengan harga terjangkau yang bisa di akses oleh kalangan atas, menengah dan kebawah, dengan memiliki konsumen lebih dari 1500 dan 1000 produk yang didistribusikan ke sabang hingga merauke.

Saat ini CV Mitra Bangunan menaungi karyawan sejumlah 45 orang dengan penempatan di berbagai divisi. Lokasi fisik dari perusahaan ini ada di Jalan Karang Asem No. 59A Ploso, Tambaksari, Surabaya.

CV Mitra Bangunan juga membangun sebuah sistem baru untuk lebih dikenal mitra dan juga pelanggannya dengan membangun website company profil yaitu <https://cv-mitrabangunan.com/company> dan juga dalam bertraksasi CV Mitra Bangunan juga membuka websit e-commerce dan aplikasi mobile Mitra Bangunan yang dapat diakses pada <https://cv-mitrabangunan.com/pelanggan> dan pada aplikasi di smartphone android dan iOS. Pengembangan e-commerce ini merupakan salah satu investasi TI yang baru diadakan pada awal tahun 2020.

2.2. Visi, Misi dan Tujuan Perusahaan

Visi, misi, dan tujuan yang dimiliki oleh CV Mitra bangunan Surabaya adalah sebagai berikut:

1. Visi

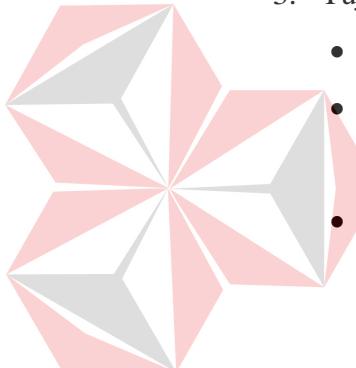
Menjadi perusahaan besar yang terus melakukan terobosan pemasaran dengan sistem terbaru.

2. Misi

- Menjadi pipa saluran berkat untuk membantu perekonomian Indonesia.
- Menciptakan lapangan kerja baru
- Mengembangkan SDM di setiap lini partner

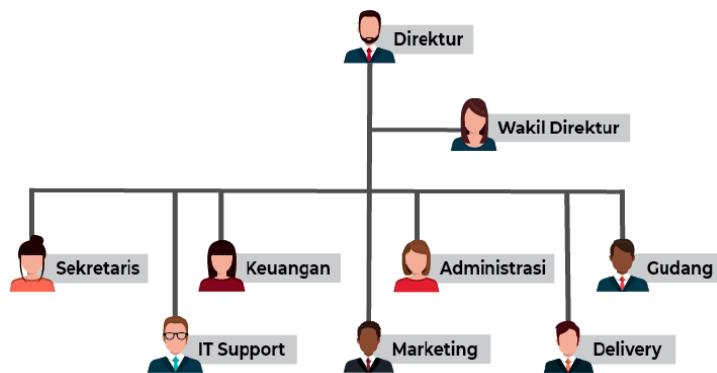
3. Tujuan

- Memasarkan produk di seluruh Indonesia.
- Menciptakan produk unggulan dengan harga terjangkau yang bisa diakses oleh kalangan atas, menengah dan kebawah.
- Membuka kesempatan-kesempatan baru untuk SDM di Indonesia sehingga dapat bermanfaat bagi masyarakat Indonesia dalam dunia pekerjaan.



2.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi dari CV Mitra Bangunan Surabaya adalah sebagai berikut:



Gambar 2.2. Struktur Organisasi CV Mitra Bangunan

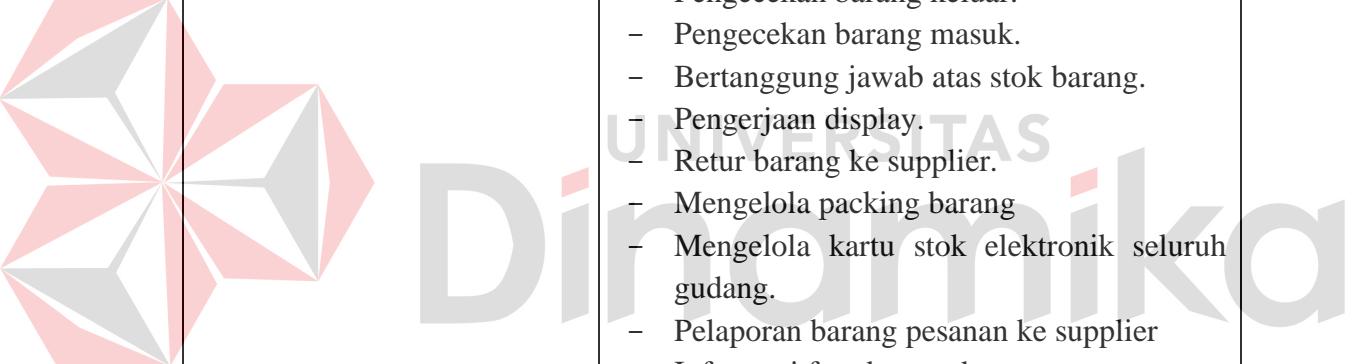
2.4. Job Description Perusahaan

Rincian deskripsi pekerjaan pada struktur organisasi CV Mitra Bangunan yang dijelaskan pada tabel 2.1 di bawah ini :

Tabel 2.1. *Job Description* CV Mitra Bangunan

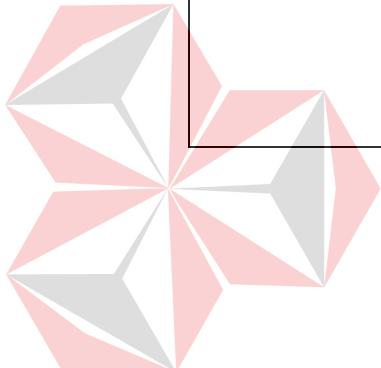
Role	Deskripsi Pekerjaan
Direktur	<ul style="list-style-type: none">- Bertanggung jawab atas semua operasional gudang.- Order barang-barang ke supplier.- Pemesanan display / pembuatan display.
Wakil Direktur	<ul style="list-style-type: none">- Melaksanakan tugas dan pekerjaan sebagai pembantu direktur menjalankan visi dan misi perusahaan.- Menjabarkan tugas-tugas yang telah diberikan oleh direksi untuk mencapai target perusahaan sesuai dengan visi dan misi.- Melakukan perincian evaluasi karyawan secara berkesinambungan untuk memberikan job description karyawan termasuk pengangkatan dan pemberhentian pada level tertentu.- Mengawasi pelaksanaan operasional perusahaan.
Sekretaris	<ul style="list-style-type: none">- Mencatat, menyiapkan jadwal, dan bahan meeting direktur- Surat menyurat perusahaan.
Bagian Keuangan	<ul style="list-style-type: none">- Mencatat dan mengelola pajak yang terdiri dari:- List jasa utk perhitungan spt pph- Mencatat dan mengelola kas besar perusahaan- Mengatur jadwal pembayaran gaji karyawan- Menyiapkan data permintaan bank- Balancing HPS - PPS.- Rekonsiliasi piutang karyawan- Membuat PO Display serta penentuan pembayaran kepada tukang.- Mencatat dan mengelola kas kecil perusahaan

Role	Deskripsi Pekerjaan
	<ul style="list-style-type: none"> - List biaya kebutuhan display. - Pemesanan stiker display dll. - Email/WA Invoice ke toko - Kroscek biaya & laporan per bulan operasional sales.
Bagian Administrasi	<ul style="list-style-type: none"> - Menghandel pembelian - Melakukan konfirmasi atau penagihan kepada pelanggan - Membuat laporan per hari senin dan kroscek stok barang. - Melakukan konsinyasi - Penjualan Kanvas - Mengelola pemesanan barang - Mengelola beberapa file nota & surat jalan - Mengelola Email - Follow up tagihan dalam kota, luar kota, luar pulau. - Membuat penawaran untuk toko. - Pemesanan tiket untuk sales yang akan keluar kota. - Handle PO Mitra Bangunan <i>Store</i>. - Membuat dan cetak stiker tipe barang untuk display. - Cek penjualan manual dengan program (akhir bulan) - Cross check surat jalan dan faktur penjualan yang sudah terkirim & diberi nomor Faktur pajak - Mengelola pajak - Mengelola email faktur pajak ke Pelanggan yang ber-NPWP. - Menerima email dari Supplier yang mengirim faktur pajak. - Cetak pendingan SO tiap sabtu, yang diteruskan ke bagian gudang. - File PPN Masukan, Laporan Kunjungan Sales, Laporan komisi sales. - Rekap omset SPB/SPG. - Mengelola penjualan - Mengelola tagihan - Mengelola bank



Role	Deskripsi Pekerjaan
	<ul style="list-style-type: none">- Cetak price list per sales yang berangkat.- Info update price list di app.- File pelunasan pembelian.
Bagian Marketing	<ul style="list-style-type: none">- Mencari pelanggan baru untuk perusahaan.- Menjual produk perusahaan kepada pelanggan.
Bagian Gudang	<ul style="list-style-type: none">- Bertanggung jawab atas semua operasional gudang- Order barang-barang ke supplier- Pemesanan display / pembuatan display- Pembuatan surat jalan.- Penerimaan retur barang- Pengecekan kanvas.- Mengelola barang untuk contoh sales.- Mengelola barang pendingan.- Pengecekan barang keluar.- Pengecekan barang masuk.- Bertanggung jawab atas stok barang.- Pengrajan display.- Retur barang ke supplier.- Mengelola packing barang- Mengelola kartu stok elektronik seluruh gudang.- Pelaporan barang pesanan ke supplier- Informasi foto barang baru.- Bertanggung jawab atas kebersihan gudang
Bagian IT Support	<ul style="list-style-type: none">- Menganalisis dan mengambil langkah paling prioritas bagi alokasi sumber daya dan penganggaran perusahaan.- Mendesain struktur model data.- Merencanakan pembuatan aplikasi atau website sesuai dengan kebutuhan perusahaan.- Menciptakan dan membuat kode website dan aplikasi dengan aman.- Memberikan solusi terhadap masalah pada server website sehingga website bisa beroperasi dengan normal.- Mengembangkan coding.

Role	Deskripsi Pekerjaan
	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang dan menetapkan kebijakan teknis serta komponen teknis dari proses perencanaan strategis di bidang teknologi. - Memantau dan menyatukan pengembangan produk TI. - Memilih, mengadopsi, dan mengimplementasikan teknologi yang cocok dengan produk yang dikembangkan. - Mengelola pengembangan produk. - Melakukan riset dan development TI. - Membangun proses quality assurance dan perlindungan data.
Bagian Pengiriman	<ul style="list-style-type: none"> - Mengatur pengiriman. - Bertanggung jawab atas pengiriman barang. - Telepon expedisi. - Bertanggung jawab atas keseluruhan pengiriman. - Membantu pemeriksaan barang



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1. User *Interface*

Setiap teknologi informasi memiliki *interface* atau antarmuka yang berfungsi untuk menjembatani antara pengguna dengan teknologi itu sendiri. Teknologi informasi yang satu dengan yang lain memiliki desain *interface* yang berbeda-beda sesuai dengan fungsi dan kebutuhan penggunanya. Misalnya, teknologi yang digunakan oleh seorang dokter dengan kebutuhannya untuk memberikan diagnosa kepada pasien akan berbeda dengan teknologi informasi yang digunakan oleh seorang manajer dalam nentukan strategi pada perusahaannya. Ben Shneiderman mengatakan bahwa pada level individu, user *interface* dapat mengubah hidup banyak orang, misalnya user *interface* yang efektif untuk para profesional artinya bahwa seorang dokter dapat melakukan diagnosis lebih akurat dan pilot dapat menerbangkan pesawat lebih aman. Dari penjelasan tersebut user *interface* mempunyai peran yang penting dalam efektivitas suatu sistem informasi (Nurlif, Kusumadewi, & Kariyam, 2014).

Pembuatan user *interface* bertujuan untuk menjadikan teknologi informasi tersebut mudah digunakan oleh pengguna atau disebut dengan istilah user friendly. Istilah user friendly digunakan untuk menunjuk kepada kemampuan yang dimiliki oleh perangkat lunak atau program aplikasi yang mudah dioperasikan, dan mempunyai sejumlah kemampuan lain sehingga pengguna merasa betah dalam mengoperasikan program tersebut. Namun terkadang masih ada teknologi informasi yang memiliki user *interface* terlalu rumit sehingga sulit dipahami oleh pengguna (Nurlif, Kusumadewi, & Kariyam, 2014).

Seringnya, pengguna harus mengatasi frustasi, ketakutan, dan kegagalan ketika mereka menghadapi menu yang terlalu kompleks, istilah yang sulit dimengerti, atau alur navigasi yang kacau (Shneiderman & Plasant, 2005). User *interface* yang terlalu kompleks justru membuat



pengguna mengalami kesulitan dalam menggunakan dan tentu saja bisa terjadi kesalahan dalam penggunaan (Nurlif, Kusumadewi, & Kariyam, 2014).

Seperti yang disampaikan sebelumnya oleh Coiera bahwa desain sistem dapat menyebabkan kerusakan atau kesalahan dalam penggunaan sistem. Oleh karena itu user *interface* sistem merupakan hal yang penting dalam kesuksesan sebuah sistem. User *interface* dapat mendukung pekerjaan seorang dokter lebih optimal sebagaimana sebuah penelitian yang dilakukan oleh Bauer, Guerlain, & Brown (2010). Pada penelitiannya seorang dokter dapat menyelesaikan penilaian secara signifikan lebih cepat menggunakan tampilan grafis yaitu 3.6 menit dibanding 4.4 menit dengan menggunakan conventional table display. Selain itu, beberapa pengaruh user *interface* terhadap kemudahan penggunaan sistem seperti tampilan grafik lebih berguna karena dapat memberikan trend secara visual (Bauer & Brown, 2010), desain ukuran ikon yang berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan pada layar sentuh. (Nurlif, Kusumadewi, & Kariyam, 2014)

3.2. *User Experience*

User Experience adalah bagaimana seorang pengguna internet mengakses website, suatu pengalaman yang mereka dapatkan dari website tersebut. Contoh *User Experience* adalah mengeksplorasi semua fitur website yang ada, melihat tampilan website-nya, dan melakukan prosedur hingga berhasil transaksi produk/jasa. *User Experience* ini juga biasa disebut dengan singkatan UX yang dalam bahasa Indonesia disebut sebagai pengalaman pengguna. (Yasha, 2018)

Bidang-bidang yang Terkait dengan Pengembangan UX Seperti yang kami sampaikan sebelumnya, UX adalah salah satu bidang yang sedang sangat berkembang akhir-akhir ini seiring dengan pertumbuhan ecommerce. Menciptakan desain yang berpusat pada si pengguna seharusnya menyertakan strategi di bidang-bidang berikut:

3.2.1. Project Management

Bidang satu ini berfokus ke perencanaan dan pengorganisasian proyek serta sumber daya yang ada. Project management juga termasuk mengidentifikasi dan mengelola siklus yang akan digunakan nantinya. Selain itu, juga dalam menerapkannya ke proses desain yang lagi-lagi sesuai istilah UX yaitu yang berpusat pada kepuasan dan kenyamanan pengguna. Tak sampai di situ, bahkan manajemennya termasuk juga merumuskan siapa yang termasuk kedalam tim proyek dan memandu tim itu secara efisien hingga proyeknya selesai. (Yasha, 2018)

3.2.2. User Research

Ini adalah riset yang berfokus pada pemahaman perilaku pengguna. Apa saja kebutuhan pengguna dan motivasinya apa. User research dilakukan dengan teknik observasi, analisis, dan metodologi mencari feedback yang lainnya. (Yasha, 2018)

3.2.3. User Interface Design

Desain UI ini berfokus untuk mengantisipasi apa yang mungkin perlu dilakukan oleh pengguna website pada saat penggunaan. Selain itu, juga memastikan bahwa *interface*-nya punya elemen yang mudah untuk diakses dan dipahami, agar mudah dipakai seperti yang telah disebutkan sebelumnya. (Yasha, 2018)

3.2.4. Usability Evaluation

Evaluasi ini berfokus pada seberapa baik pengguna bisa belajar cepat dan memakai fitur fitur website yang ada demi mencapai tujuan mereka. Hal ini juga sebenarnya mengacu pada seberapa puas pengguna dengan proses pemakaian tersebut. (Yasha, 2018)

3.2.5. Interaction Design

Desain satu ini maksudnya adalah proses pembuatan sistem interaktif yang menarik bagi si pengguna website dengan suatu konsep interaksi yang telah dipikirkan dengan matang dan logis. (Yasha, 2018)

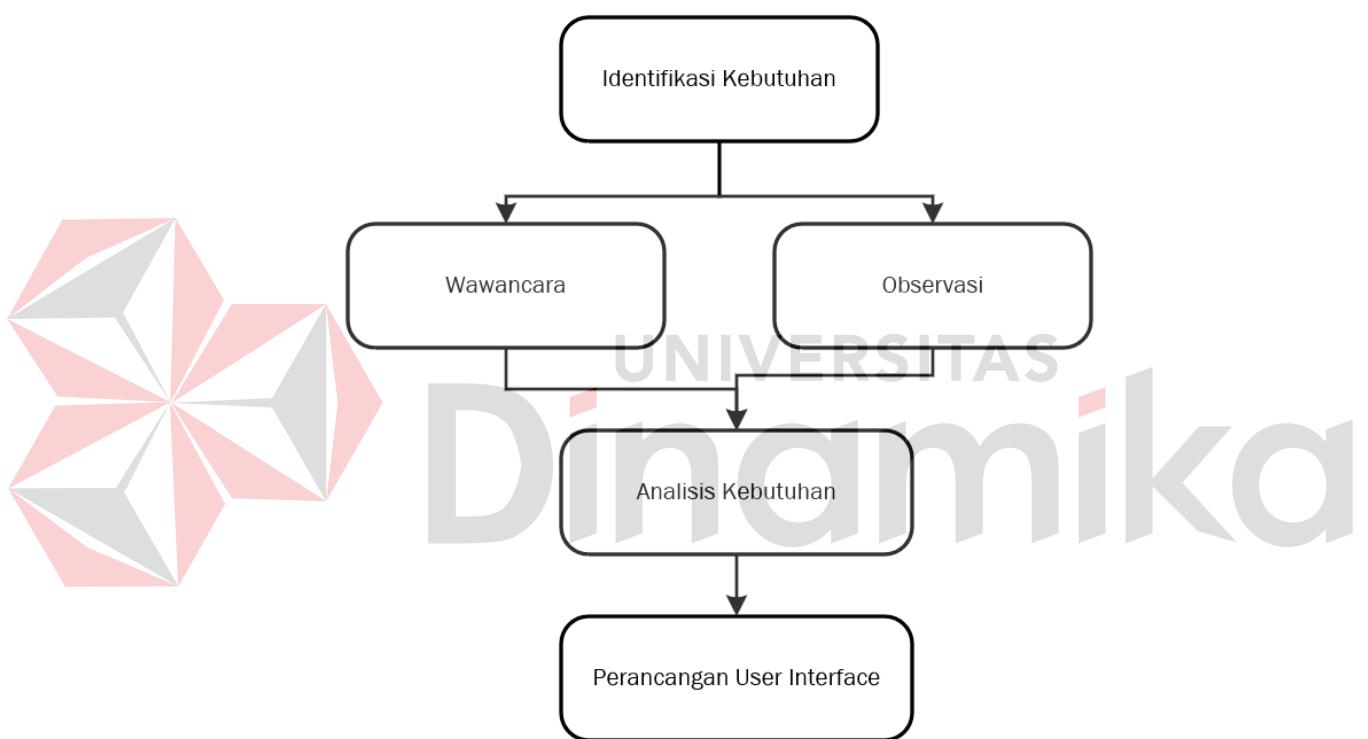
3.2.6. Visual Design

Desain visual ini berarti memastikan *interface/tampilan* website-nya yang artistik tetap sejalan dengan tujuan brand dari perusahaan Anda.

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Deskripsi pekerjaan membahas mengenai perancangan *user interface* yang didasarkan pada data dan informasi yang diperoleh melalui wawancara dan observasi. Selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan, perancangan sistem, dan perancangan *user interface* yang akan dibangun. Berikut adalah alur deskripsi pekerjaan pada gambar 4.1.



Gambar 4.1. Alur deskripsi pekerjaan

4.1. Identifikasi masalah

4.1.1 Wawancara

Wawancara digunakan sebagai proses dalam pengumpulan data dan informasi tentang perusahaan dan masalah yang ada pada perusahaan. Data dan infomasi yang diperoleh digunakan untuk menyelesaikan proses perancangan *Update MB Store* yang akan dibangun. Proses wawancara

dilakukan pada Direktur CV. Mitra Bangunan yaitu Bapak Ferry Julius sebagai pemilik perusahaan

4.1.2 Observasi

Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung bagaimana proses bisnis yang berlangsung dan cara mengenalkan perusahaan secara luas. Observasi dilakukan dengan melihat dan mengamati secara langsung pada CV. Mitra Bangunan

4.2. Analisis Kebutuhan

4.2.1. Identifikasi Pengguna

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada CV. Mitra Bangunan maka dapat dilakukan identifikasi pengguna untuk perancangan *user interface mobile apps* yang akan dibuat pada sisi *customer*. Berikut ini merupakan identifikasi pengguna dari aplikasi *MB Store*.

Table 4.1. Identifikasi Pengguna

Pengguna	Tugas	Hak Akses
Customer	Dapat melihat halaman beranda	Read
	Dapat melihat halaman profil	Read
	Dapat melakukan pencarian produk	Read
	Dapat melihat halaman detail produk	Read
	Dapat menambahkan produk ke keranjang belanja	Read, Update, Delete, Insert
	Dapat melakukan checkout produk	Read, Delete
	Dapat melihat histori pesanan	Read
	Dapat melakukan pemulihan kata sandi	Read, Update

4.2.2. User persona

User Persona adalah dokumentasi yang berisikan penjelasan mengenai karakteristik user dari hasil penelitian tentang user dengan menggabungkan tujuan, kebutuhan dan ketertarikannya sebagai target user. Hasil user persona dapat dilihat pada tabel berikut.

Table 4.2. User persona

User Persona	
Identitas Nama : Heru Sutanto Umur : 40 tahun Asal kota : Surabaya Bagian : Pemilik Toko UD. Jaya Santosa	Tujuan Mendapatkan supplier dengan produk terbaik dengan harga yang terjangkau.
Kebutuhan Sistem pemesanan barang yang mudah dan pengiriman yang cepat.	
Keresahan Aplikasi yang ada masih membingungkan dan kurang menarik	Keinginan Aplikasi Pesanan yang lebih mudah, informatif dan tampilan yang lebih menarik.
Perilaku Utama Memimpin dan mengendalikan usaha, bertanggung jawab terhadap pengelolaan usaha terutama pada penjualan dan pembelian barang.	

4.2.3. Identifikasi kebutuhan fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya akan dilakukan oleh sistem dan pengguna. Terdapat beberapa kebutuhan fungsional yang dibuat dalam bentuk tabel seperti dibawah ini.

Table 4.3. Identifikasi kebutuhan fungsional

Project Scope	Kebutuhan Fungsional
<i>Customer</i>	a. Dapat melihat halaman beranda
	b. Dapat melihat halaman profil
	c. Dapat melakukan pencarian produk
	d. Dapat melihat halaman detail produk
	e. Dapat menambahkan produk ke keranjang belanja

<i>Project Scope</i>	Kebutuhan Fungsional
	f. Dapat melakukan checkout produk
	g. Dapat melihat histori pesanan
	h. Dapat melakukan pemulihan kata sandi

4.2.4. Identifikasi kebutuhan non fungsional

Dalam merancang aplikasi berbasis *mobile* dibutuhkan kebutuhan non fungsional dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. *Portability* (kemudahan untuk diakses)

Aplikasi ini nantinya harus dapat diakses di semua *browser* seperti *Google Chrome*, *Mozilla Firefox*, dll sehingga pengguna dapat lebih mudah dalam mengakses aplikasi. Selain itu, aplikasi dapat diunduh melalui *play Store* ataupun *apps Store*.

2. *Ergonomics* (kenyamanan)

Aplikasi dirancang dengan tampilan *design user interface* yang menarik dan mudah dimengerti sehingga pengguna nyaman saat menggunakan aplikasi.

3. *Performance* (unjuk kerja)

Tampilan pada aplikasi yang *responsive*, mudah dan dapat digunakan di berbagai perangkat pengguna.

4.2.5. Identifikasi kebutuhan system

Identifikasi kebutuhan sistem meliputi spesifikasi perangkat keras (hardware) dan spesifikasi perangkat lunak (software) yang digunakan dalam merancang *user interface* website yaitu:

1. Spesifikasi Perangkat Keras (*Hardware*)

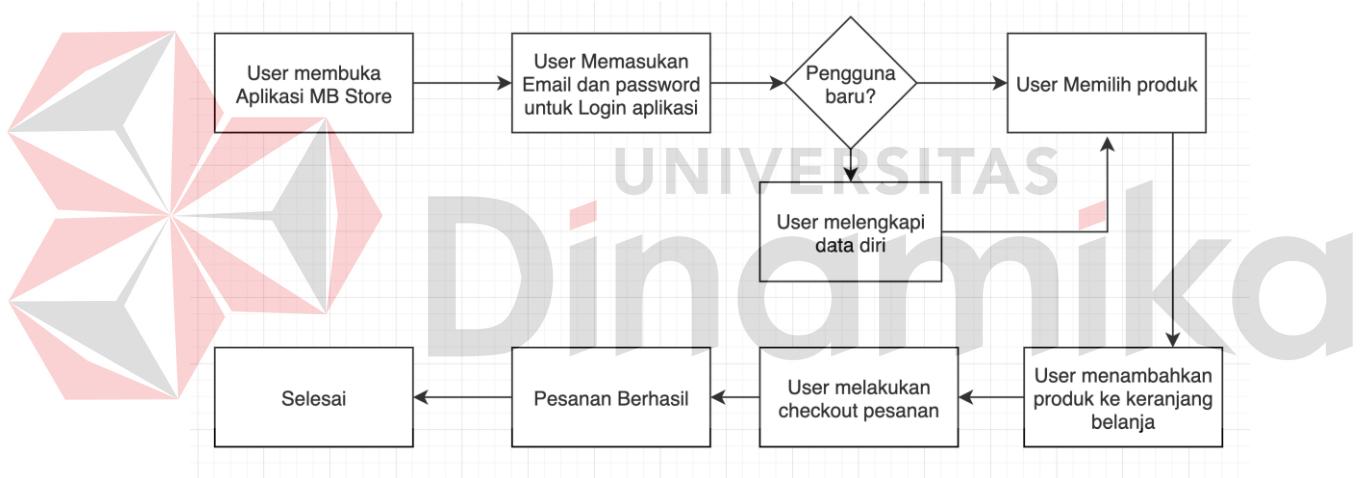
Kebutuhan minimum perangkat keras yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Smartphone dengan minimun resolusi 375px x 667px

- b. Minimun 1GB ram
2. Spesifikasi Perangkat Lunak (*Software*)
- Kebutuhan perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut:
- a. Sistem operasi minimal Android 6.0 / iOS 10.0
 - b. Aplikasi *Adobe XD* yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan *user interface* aplikasi.

4.2.6. Pembuatan User Flow

User flow adalah kumpulan dari urutan langkah langkah kecil. Berikut ini adalah *user flow* yang harus dilakukan oleh user untuk dapat memesan produk pada aplikasi *MB Store*.

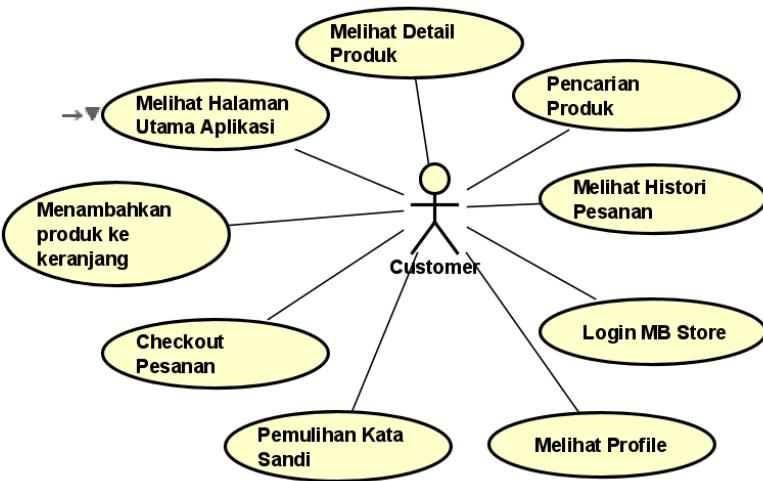


Gambar 4.2. *User flow*

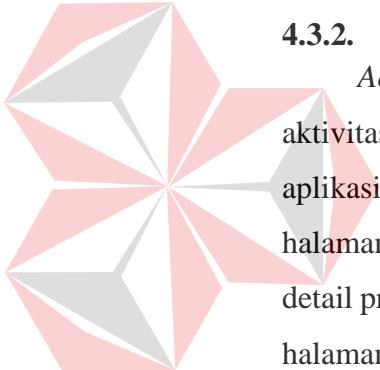
4.3. Perancangan Sistem

4.3.1. Use Case diagram

Use case diagram menggambarkan hubungan atau interaksi antara sistem dengan pengguna. Berikut ini adalah use case diagram aplikasi *MB Store* dari sisi pengguna.



Gambar 4.3. Use Case Diagram

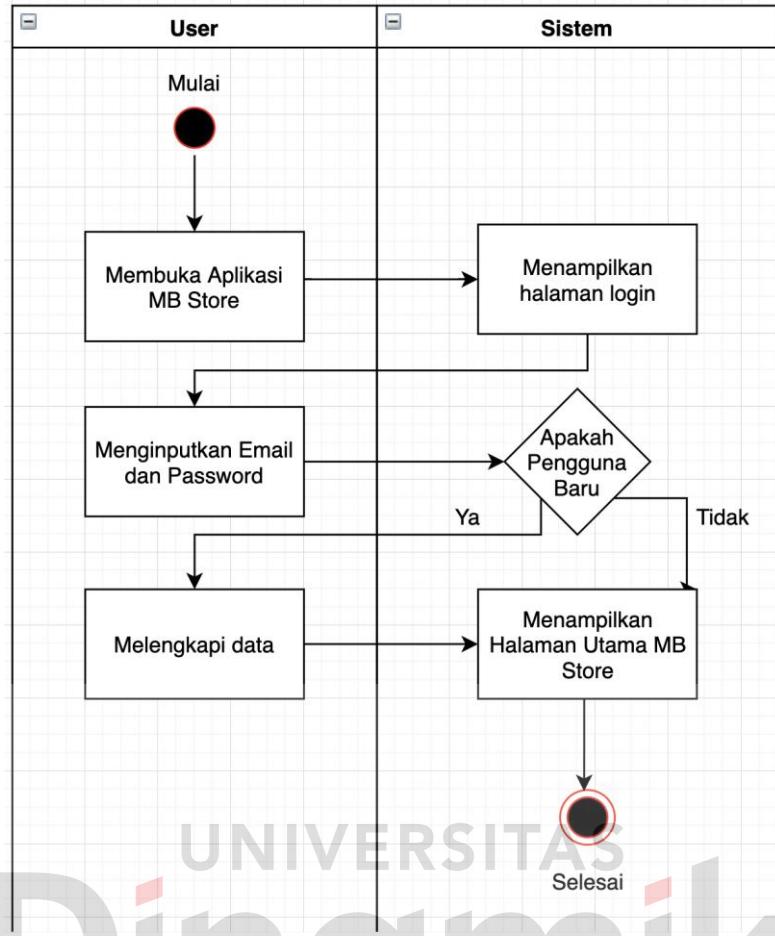
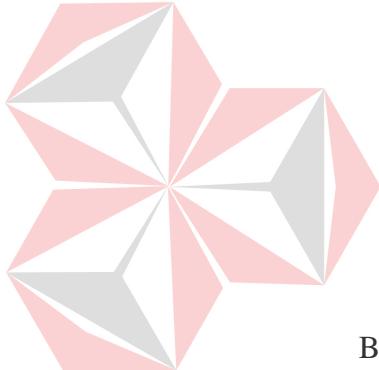


4.3.2. Activity Diagram

Activity Diagram adalah rancangan yang menggambarkan aliran aktivitas dari sebuah system yang sedang dirancang. *Activity Diagram* dari aplikasi *MB Store* meliputi halaman login aplikasi, melengkapi data, halaman lupa kata sandi, halaman produk, halaman pencarian, halaman detail produk, halaman beranda, halaman profil, halaman keranjang belanja, halaman checkout, halaman pesanan, halaman detail kategori dan halaman profil.

A. *Login* Aplikasi

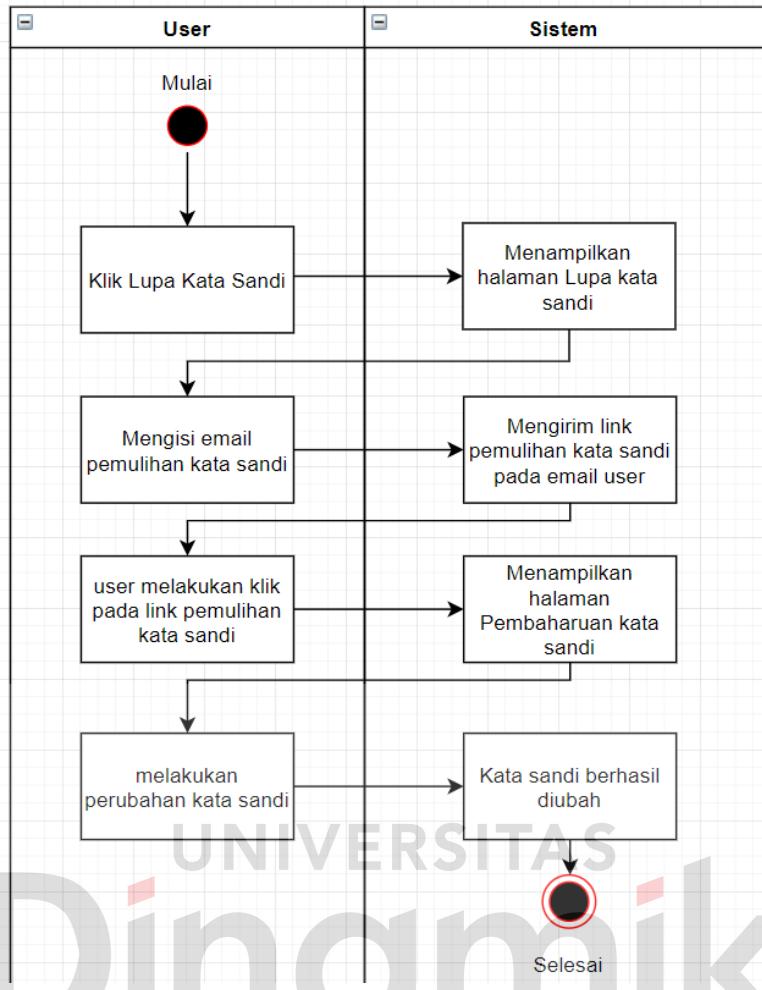
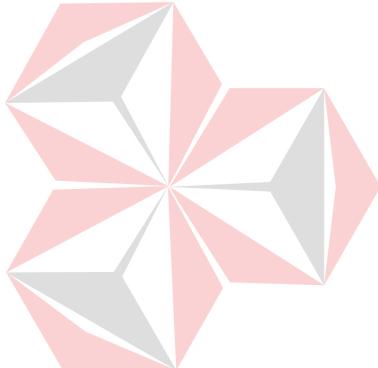
Pada diagram ini dimulai dari *user* membuka aplikasi *MB Store* dan kemudian sistem menampilkan halaman login, dilanjutkan dengan *user* menginputkan email dan password. Dari sini sistem akan mendeteksi apakah *user* yang login merupakan pengguna baru? Apabila *user* merupakan pengguna baru maka *user* perlu untuk melengkapi data terlebih dahulu. Apabila *user* pernah melakukan *login* sebelumnya maka sistem akan langsung menampilkan halaman utama dari aplikasi *MB Store*.



Gambar 4.4. Activity diagram login aplikasi

B. Lupa Kata Sandi

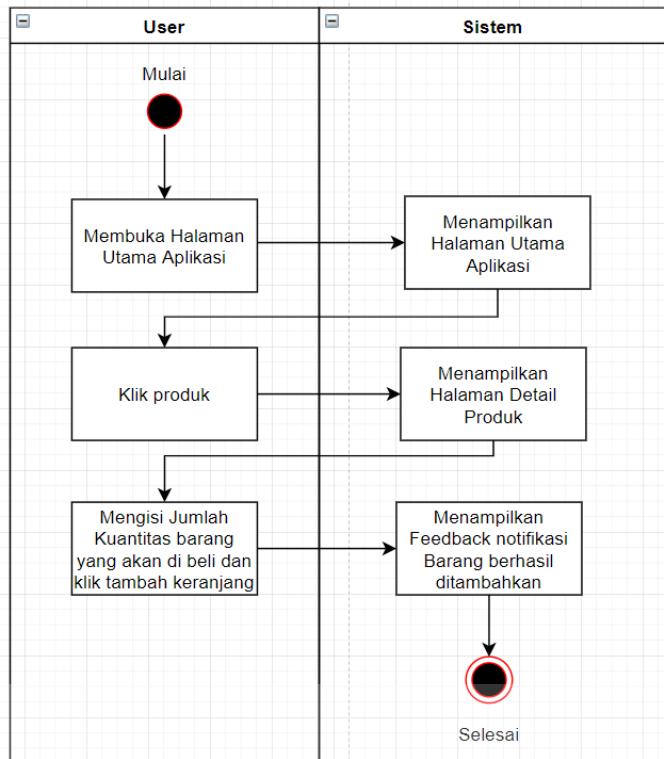
Pada aktivitas diagram ini apabila *user* melakukan klik pada lupa kata sandi sistem akan menampilkan halaman lupa kata sandi. Kemudian *user* mengisi alamat email pemulihan kata sandi agar sistem dapat mengirimkan link pemulihan kata sandi pada email tersebut. Setelah mendapatkan email dan *user* melakukan klik pada link pemulihan kata sandi, maka akan diarahkan untuk membuka aplikasi *MB Store* yang kemudian pada aplikasi akan menampilkan halaman pembaharuan kata sandi. Setelah itu *user* menginputkan kata sandi baru dan kata sandi berhasil diubah.



Gambar 4.5. Activity diagram lupa kata sandi

C. Menambahkan Produk ke Keranjang

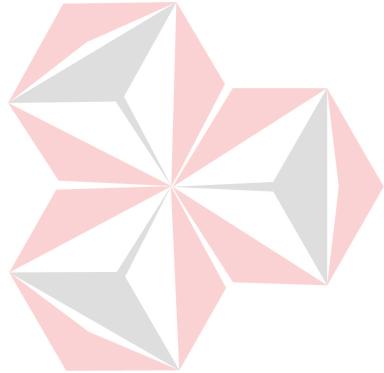
Pada aktivitas ini *user* membuka aplikasi *MB Store* dan kemudian sistem menampilkan halaman utama aplikasi. Dilanjutkan *user* melakukan klik pada produk dan kemudian aplikasi menampilkan halaman detail produk. Setelah itu user menginputkan kuantitas produk yang akan dibeli dan klik tambah keranjang. Sistem merespon dengan menampilkan feedback notifikasi barang berhasil ditambahkan.



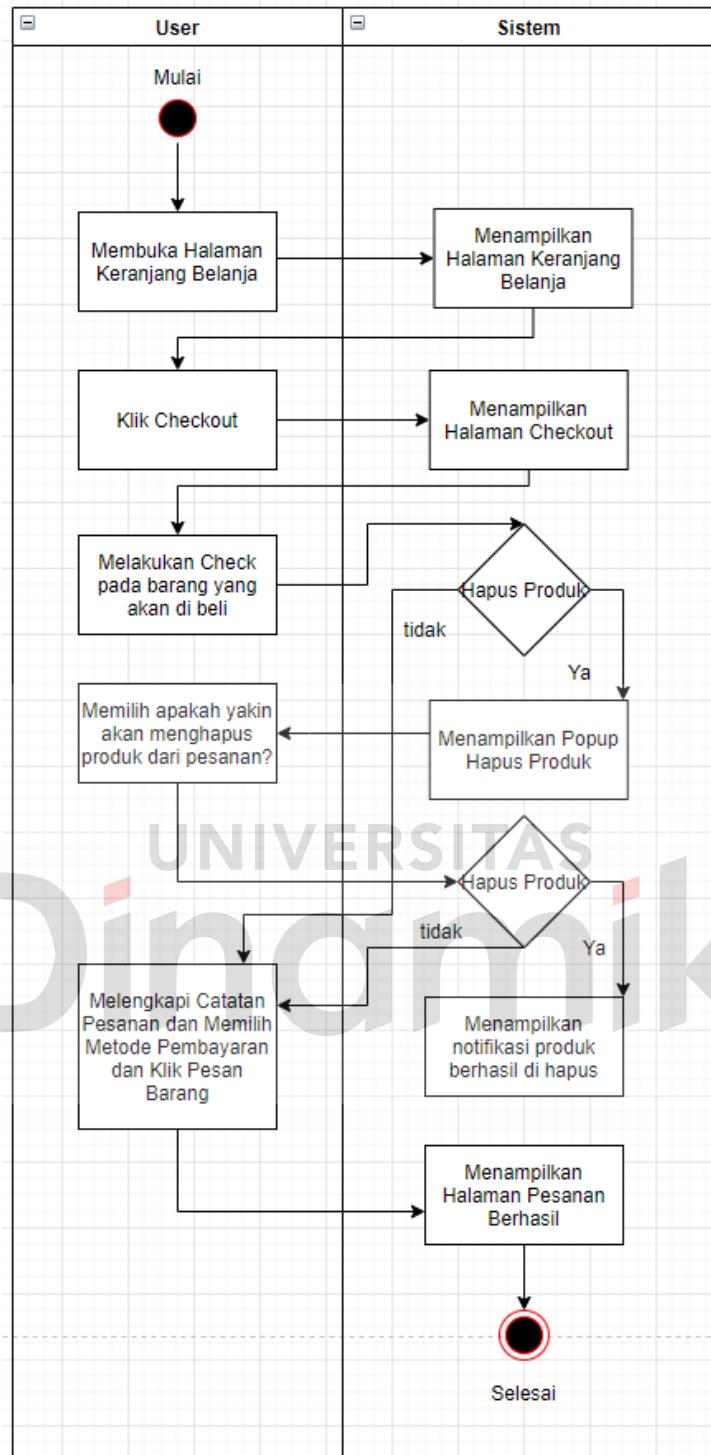
Gambar 4.6. *Activity diagram* menambah produk ke keranjang

D. *Checkout* Pesanan

Pada aktivitas ini *user* membuka halaman keranjang belanja, sistem merespon dengan menampilkan halaman keranjang belanja. Kemudian user melakukan klik *checkout*. Sistem menampilkan halaman *checkout* dan *user* dapat melakukan pengecekan barang yang akan dibeli, apabila terdapat produk yang akan dihapus maka sistem akan menampilkan *pop up* hapus produk. Apabila tidak ada penyesuaikan *user* dapat melanjutkan *checkout* pesanan dengan melengkapi catatan pesanan dan memilih metode pembayaran dan klik pesan barang. Sistem merespon dengan menampilkan pesanan berhasil.



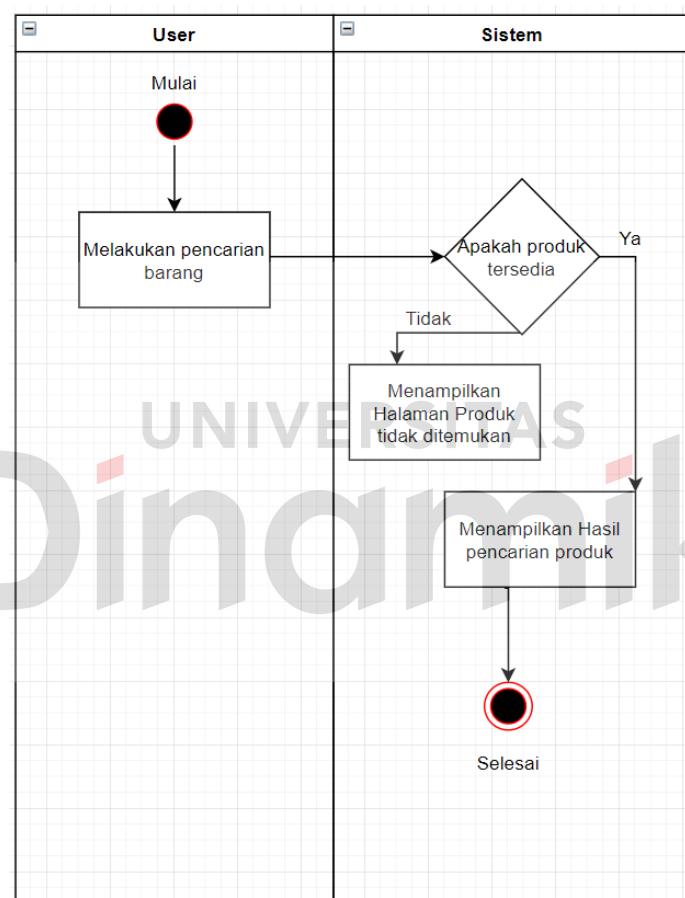
UNIVERSITAS
Dinamika



Gambar 4.7. Activity diagram checkout pesanan

E. Pencarian Produk

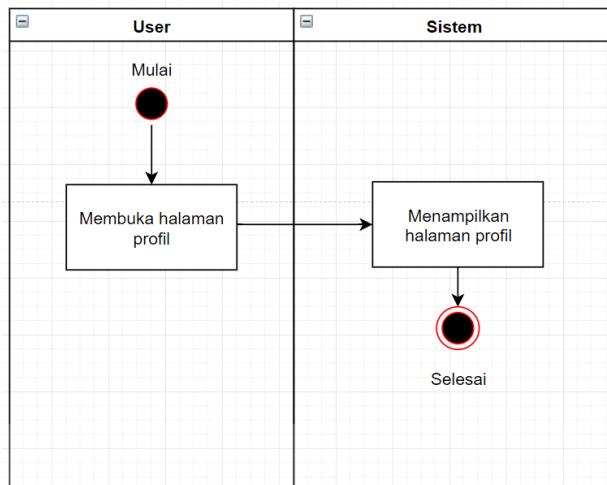
Pada aktivitas ini *user* melakukan pencarian barang pada kolom yang sudah disediakan. Kemudian sistem akan melakukan pengecekan apakah produk yang dicari tersedia atau tidak. Apabila produk tidak tersedia sistem akan menampilkan halaman produk tidak ditemukan. Apabila produk tersedia maka sistem akan menampilkan produk berdasarkan hasil pencarian.



Gambar 4.8. *Activity diagram* pencarian produk

F. Profil

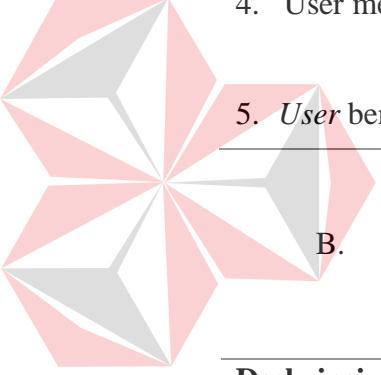
Pada aktivitas ini *user* melakukan klik pada menu profil, kemudian sistem akan merespon dengan menampilkan halaman profil.



Gambar 4.9. Activity diagram profil

4.3.3. Flow of event

Flow of Events adalah deskripsi singkat alur logika dalam *use case* diagram yang menjelaskan apa yang akan pengguna dan sistem lakukan. *Flow of Events* dari aplikasi *MB Store* meliputi halaman login aplikasi, melengkapi data, halaman lupa kata sandi, halaman produk, halaman pencarian, halaman detail produk, halaman beranda, halaman profil, halaman keranjang belanja, halaman checkout, halaman pesanan, halaman detail kategori dan halaman profil.



A. Login Aplikasi

Tabel 4.1. *Flow of event login* aplikasi

Deskripsi	Flow of Event Login Aplikasi MB Store	
Kondisi Awal	<i>User</i> membuka aplikasi	
Kondisi Akhir	<i>User</i> dapat melihat halaman awal <i>MB Store</i>	
Alur Sistem		
	User	Sistem
1. <i>User</i> membuka Aplikasi <i>MB Store</i>	2. Sistem menampilkan halaman Login	
3. <i>User</i> memasukan email dan password		3. Apakah <i>user</i> merupakan pengguna baru?
4. User melengkapi data		5. Aplikasi menampilkan halaman awal <i>MB Store</i>
5. <i>User</i> berhasil login		

B. Lupa Kata Sandi

Tabel 4.2. *Flow of event lupa kata sandi*

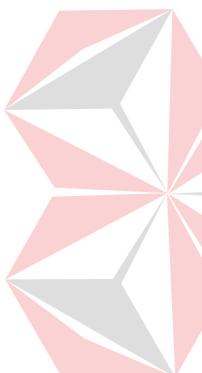
Deskripsi	Flow of Event Lupa Kata Sandi	
Kondisi Awal	<i>User</i> membuka aplikasi	
Kondisi Akhir	<i>User</i> berhasil merubah kata sandi	
Alur Sistem		
	User	Sistem
1. <i>User</i> membuka Aplikasi <i>MB Store</i>	2. Sistem menampilkan halaman Login	
3. <i>User</i> melakukan klik pada lupa kata sandi		4. Aplikasi menampilkan halaman lupa kata sandi
5. <i>User</i> Mengisi email pemulihan kata sandi		6. Mengirim link pemulihan kata sandi pada email user

-
- | | |
|--|---|
| 7. <i>User</i> melakukan klik pada link pemulihan kata sandi | 8. Menampilkan Halaman Pembaharuan kata sandi |
| 9. <i>User</i> melakukan perubahan kata sandi | 10. Kata sandi berhasil diubah |
-

C. Menambahkan Produk ke Keranjang

Tabel 4.3. *Flow of event* menambahkan produk ke keranjang

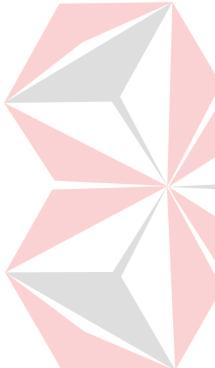
Deskripsi	Flow of Event Menambahkan Produk ke Keranjang	
Kondisi Awal	<i>User</i> telah <i>login</i> aplikasi <i>MB Store</i>	
Kondisi Akhir	<i>User</i> berhasil menambahkan produk ke Keranjang	
Alur Sistem		
<i>User</i>		Sistem
1. <i>User</i> membuka halaman awal aplikai <i>MB Store</i>		2. Menampilkan halaman utama aplikasi
3. <i>User</i> melakukan klik pada produk yang akan di beli		4. Aplikasi menampilkan halaman detail produk
7. <i>User</i> mengisi jumlah kuantitas produk yang akan di beli dan klik tambah keranjang		6. Menampilkan notifikasi barang berhasil ditambahkan



D. *Checkout* Pesanan

Tabel 4.4. *Flow of event checkout* pesanan

Deskripsi	Flow of Event Checkout Pesanan	
Kondisi Awal	<i>User</i> telah memiliki produk pada keranjang belanja	
Kondisi Akhir	<i>User</i> berhasil <i>checkout</i>	
Alur Sistem		
	User	Sistem
1. <i>User</i> membuka menu keranjang belanja		2. Sistem menampilkan halaman keranjang belanja
3. <i>User</i> melakukan klik <i>Checkout</i>		4. Aplikasi menampilkan halaman <i>checkout</i>
5. <i>User</i> melakukan pengecekan pada barang yang akan dibeli		6. Jika <i>user</i> menghapus barang sistem akan menampilkan popup untuk menghapus item barang
7. <i>User</i> melengkapi catatan pesanan, memilih pembayaran dan klik pesan barang		Jika <i>user</i> tidak melakukan penghapusan barang maka <i>user</i> dapat melakukan <i>checkout</i> barang
		8. Menampilkan halaman pesanan berhasil



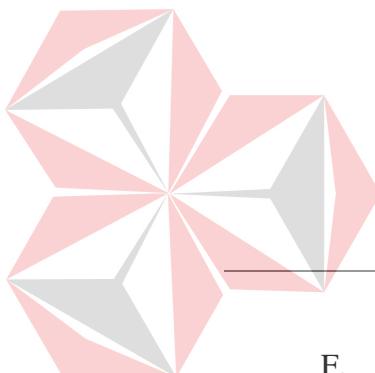
E. Pencarian Produk

Tabel 4.5. *Flow of event* pencarian produk

Deskripsi	Flow of Event Pencarian Produk
Kondisi Awal	User membuka aplikasi <i>MB Store</i>
Kondisi Akhir	Menampilkan hasil pencarian

Alur Sistem

User	Sistem
<ol style="list-style-type: none"> 1. User membuka Aplikasi <i>MB Store</i> 3. User melakukan pencarian barang 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Sistem menampilkan halaman awal <i>MB Store</i> 4. Jika produk ditemukan maka sistem akan menampilkan barang yang di cari



UNIVERSITAS
Dinamika

F. Profil

Tabel 4.6. *Flow of event* profil

Deskripsi	Flow of Event Profil
Kondisi Awal	User membuka aplikasi <i>MB Store</i>
Kondisi Akhir	User dapat melihat halaman profil

Alur Sistem

User	Sistem
<ol style="list-style-type: none"> 1. User membuka Aplikasi <i>MB Store</i> 3. User melakukan klik pada profil 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Sistem menampilkan halaman utama aplikai <i>MB Store</i> 4. Aplikasi <i>MB Store</i> menampilkan halaman Profil

4.4. Desain Rancangan *User Interface*

Untuk membuat aplikasi *MB Store* yang memiliki performa yang lebih baik lagi dibutuhkan rancangan *user interface* dan *User Experience* sebagai landasan perancangan update aplikasi. Rancangan ini meliputi tata letak fungsi pada setiap halaman aplikasi *MB Store*. Hasil dari *prototype* ini merupakan simulasi bagaimana pengguna merasakan pengalaman berbelanja yang mudah dengan aplikasi *MB Store*. Pembuatan *prototype* ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Adobe XD*.

Dalam perancangan *user interface*, tampilan *mobile* dirancang dengan ukuran lebar *375pixel* yang merupakan ukuran standar pada *smartphone* dan ukuran panjang menyesuaikan isi konten pada aplikasi.

Pada *prototype* aplikasi *MB Store* menggunakan warna *orange* dengan kode #FA681F dikarenakan warna *orange* merupakan warna ciri khas dari Mitra Bangunan



Gambar 4.10. Pallet warna Aplikasi *MB Store*

Agar teks pada aplikasi *MB Store* dapat dibaca dengan mudah oleh pengguna maka jenis font yang digunakan pada prototype aplikasi *MB Store* adalah font Bw Quinta Pro untuk judul dan menu sementara untuk keterangan pada aplikasi menggunakan font Lato.

Lato

Almost before we knew it, we had left the ground.

Almost before we knew it, we had left the ground.

Almost before we knew it, we had left the ground.

Almost before we knew it, we had left the ground.

Almost before we knew it, we had left the ground.

Gambar 4.11. Font lato

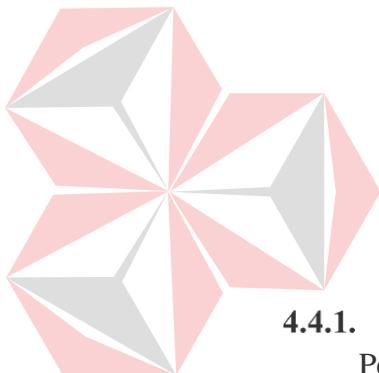
Bw Quinta Pro

Almost before we knew it, we had left the ground.

Almost before we knew it, we had left the ground.

Almost before we knew it, we had left the ground.

Almost before we knew it, we had left the ground.

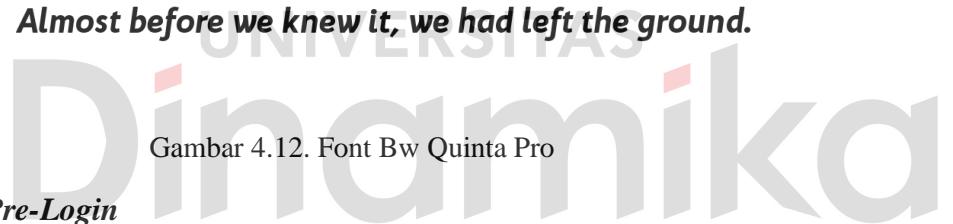


4.4.1. Pre-Login

Pembuatan desain pada aplikasi *MB Store* didahului dengan

pembuatan desain *pre-login* yang terdiri dari 4 desain, *Pre-login* ini merupakan tampilan awal sebelum pengguna masuk dalam aplikasi *MB Store*. Desain tersebut dapat dilihat di bawah ini:

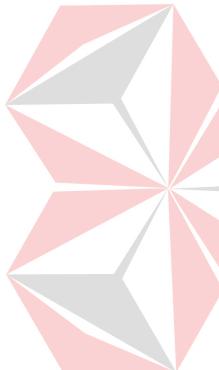
Desain pertama *pre-login* menampilkan gambar yang digunakan untuk promosi singkat terkait kemudahan berbelanja di aplikasi *MB Store*.



Gambar 4.12. Font Bw Quinta Pro



Gambar 4.13. Desain *user interface pre-login*(1)



Desain kedua dalam *pre-login* menampilkan gambar yang juga digunakan sebagai promosi terkait dengan produk-produk yang ada di dalam aplikasi *MB Store*.



Gambar 4.14. Desain *user interface pre-login*(2)

Desain ketiga pada *pre-login* menampilkan gambar yang digunakan untuk promosi terkait dengan promo-promo yang ada pada aplikasi *MB Store*.



Gambar 4.15. Desain *user interface pre-login(3)*



Gambar 4.16. Desain *user interface pre-login(4)*

4.4.2. *Home Sebelum Login*

Sebelum melakukan *login*, *user* dapat melihat tampilan home dari aplikasi *MB Store*. *Home* ini digunakan sebagai tampilan awal untuk pengguna yang ingin mencari dan melihat produk yang sesuai dengan keinginanannya tanpa harus ribet untuk melakukan login maupun daftar

akun terlebih dahulu. Dan tampilan desain *user interface* dapat dilihat pada gambar 4.17.



Gambar 4.17. Desain *user interface home* sebelum *login*

4.4.3. Pemilihan Barang Sebelum Login

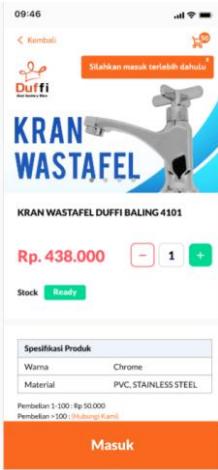
Setelah dapat melihat *home*, *user* juga dapat melakukan pemilihan barang yang akan dibeli. Dan tampilan desain *user interface* dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Pada gambar 4.18. ini bertujuan untuk *user* dapat melakukan pemilihan barang dan jumlah beli barang tersebut tanpa harus login terlebih dahulu.



Gambar 4.18. Desain *user interface* pemilihan barang sebelum *login*(1)

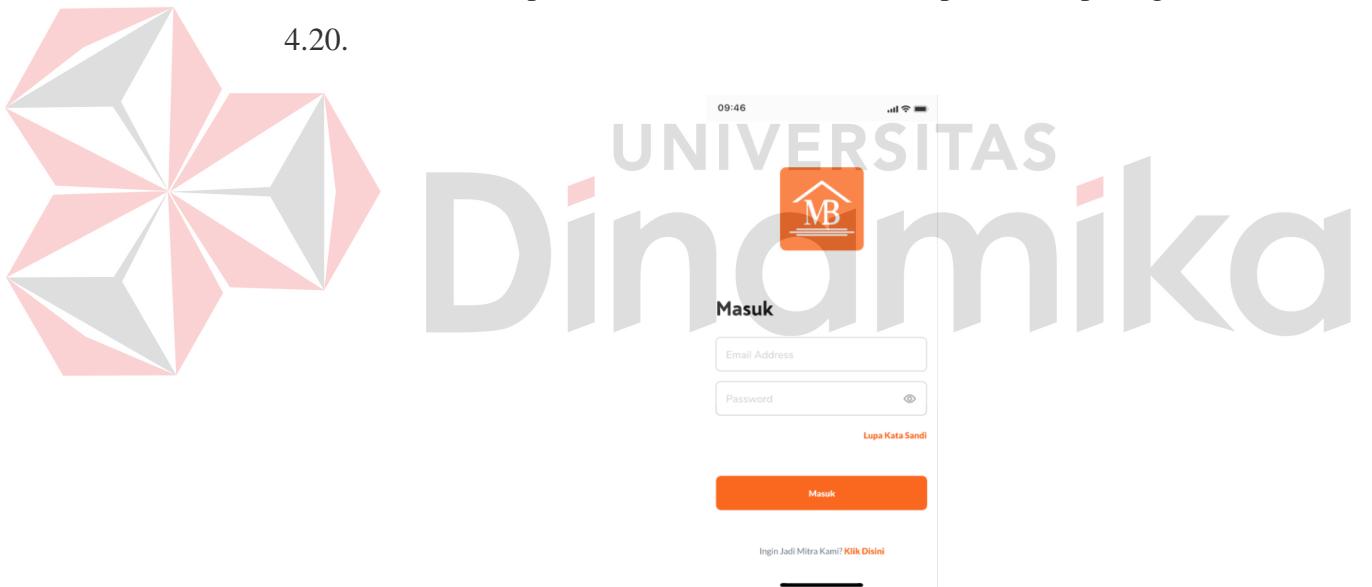
Pada gambar 4.19. di bawah ini menunjukkan notifikasi yang tertulis mengharuskan *user* untuk melakukan *login* sebelum melakukan transaksi lebih lanjut dalam aplikasi *MB Store*.



Gambar 4.19. Desain *user interface* pemilihan barang sebelum *login*(2)

4.4.4. *Login*

Desain *user interface login* digunakan untuk form login *user* sebelum masuk ke dalam Aplikasi *MB Store*, dan desain dapat dilihat pada gambar 4.20.



Gambar 4.20. Desain *user interface login*

4.4.5. Pembuatan Akun

Desain *user interface* pada pembuatan akun ini ditujukan sebagai form daftar untuk pada *user* dalam mendaftarkan akunnya di aplikasi *MB Store*. Dan hal ini dapat dilihat pada gambar 4.21.



Gambar 4.21. Desain *user interface* pembuatan akun(1)

Setelah selesai dalam mengisi form pendaftaran pada aplikasi *MB Store* dan *user* berhasil dalam melakukan pendaftaran, maka akan muncul tampilan selesai seperti pada gambar 4.22. Desain ini diperuntukkan sebagai notifikasi pendaftaran akun yang telah berhasil.

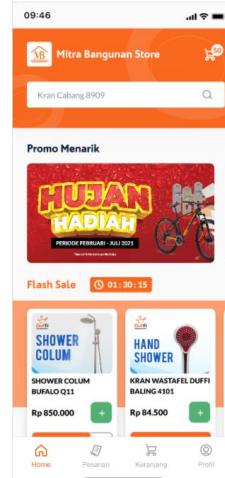


Gambar 4.22. Desain *user interface* pembuatan akun(2)

4.4.6. *Home*

Tampilan pada home aplikasi setelah user melakukan login yang terdiri dari berbagai informasi seperti promo-promo, barang flash sale,

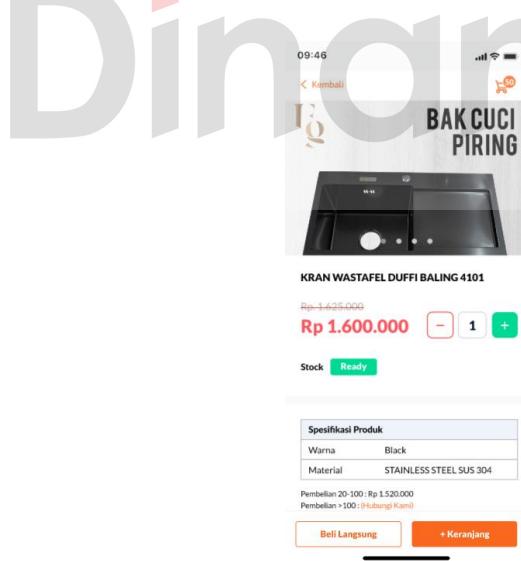
maupun informasi-informasi lainnya yang penting dalam aplikasi *MB Store*. Dan hal ini dapat dilihat pada gambar 4.23.



Gambar 4.23. Desain *user interface home*

4.4.7. Pemilihan Barang

Desain *user interface* pada pemilihan barang diperuntukkan untuk *user* dalam melihat detail barang yang akan dibeli. Dan hal ini dapat dilihat pada gambar 4.24.



Gambar 4.24. Desain *user interface* pemilihan barang(1)

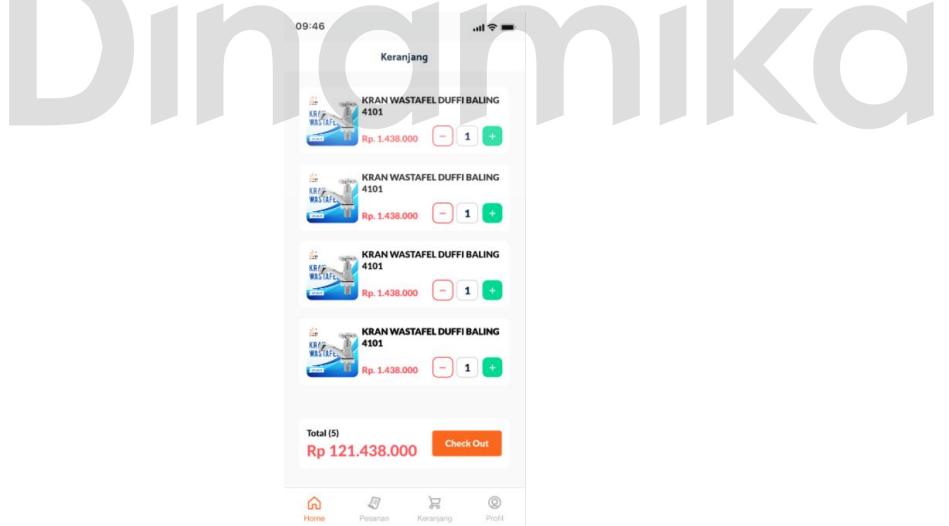
Setelah *user* berhasil melakukan penambahan produk ke keranjang belanjaan, maka tampilan penambahan produk menampilkan notifikasi bahwa produk berhasil ditambahkan ke dalam keranjang.



Gambar 4.25. Desain *user interface* pemilihan barang(2)

4.4.1. Keranjang

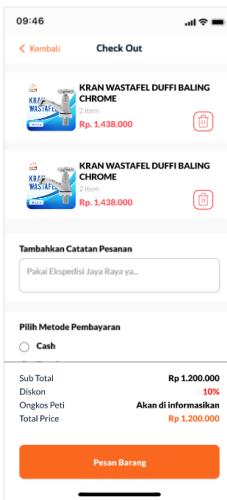
Desain *user interface* pada keranjang belanjaan diperuntukkan untuk user sebelum melakukan *check out* belanjaan secara bersamaan. Dan hal ini dapat dilihat pada gambar 4.26.



Gambar 4.26. Desain *user interface* keranjang

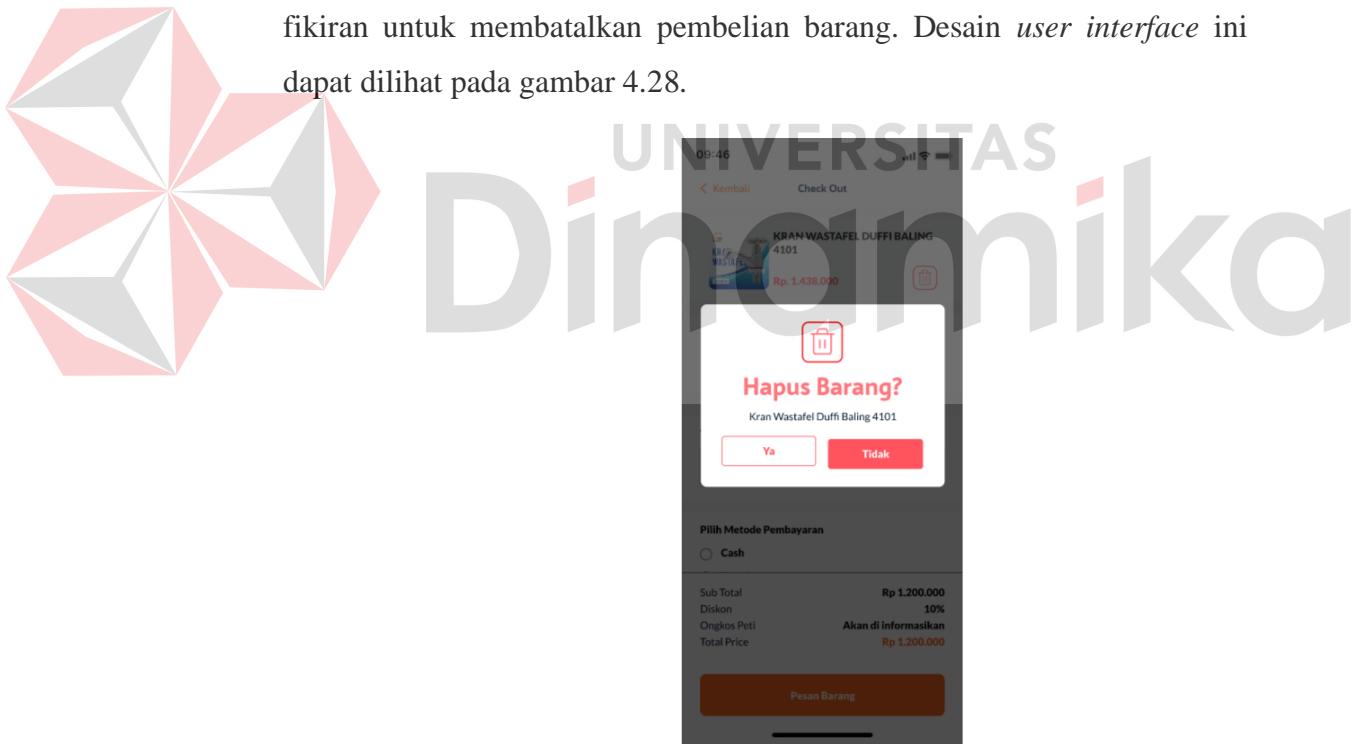
4.4.2. Proses *Check Out*

Desain *user interface* pada *check out* yang digunakan sebagai tampilan *check out* yang menampilkan detail informasi pembelian. Hal ini dapat dilihat pada gambar 4.27.



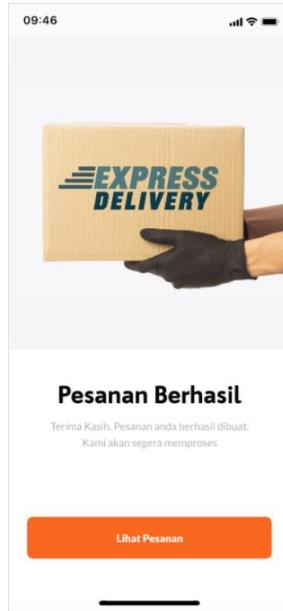
Gambar 4.27. Desain *user interface* check out(1)

Dalam hal pemilihan barang sebelum pesan terdapat tampilan untuk menghapus barang yang *user* tidak ingin beli/ketika ada *user* yang berubah fikiran untuk membatalkan pembelian barang. Desain *user interface* ini dapat dilihat pada gambar 4.28.



Gambar 4.28. Desain *user interface* check out(2)

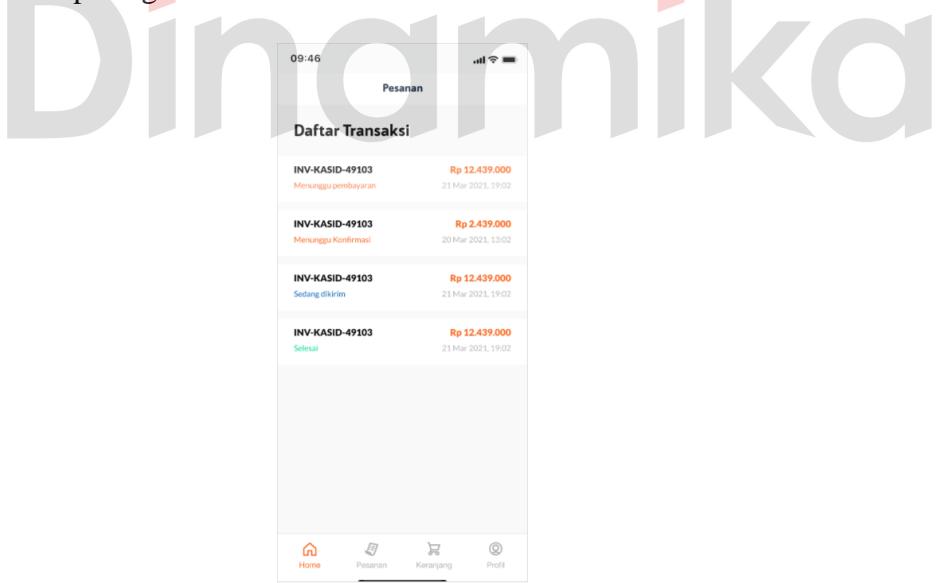
Setelah *user* berhasil membeli barang, maka terdapat notifikasi pesanan berhasil seperti dengan gambar 4.29 di bawah ini.



Gambar 4.29. Desain *user interface check out*(3)

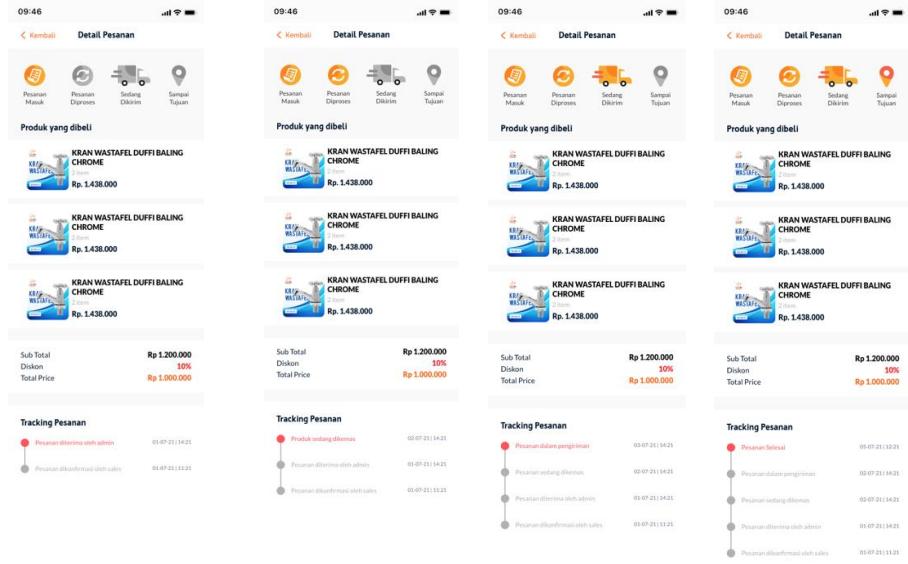
4.4.3. Pesanan

Desain *user interface* pada daftar transaksi atau pesanan yang menampilkan semua traksaksi yang dilakukan pada aplikasi *MB Store*. Hal ini dapat dilihat pada gambar 4.30.



Gambar 4.30. Desain *user interface* daftar transaksi

Untuk mengetahui detail pesanan pada transaksi yang dilakukan, maka dibuatkanlah tampilan detail transaksi yang dapat dilihat pada gambar 4.31 guna mempermudah para *user* untuk mengetahui sejauh mana pesanan tersebut diproses.



Gambar 4.31. Desain *user interface* detail pesanan

4.4.4. Profil

Desain *user interface* pada profil terdapat 3 bagian yaitu edit foto profil, detail profil, ganti kata sandi dan keluar. Dan desain tersebut dapat dilihat pada gambar 4.32.



Gambar 4.32. Desain *user interface* profil

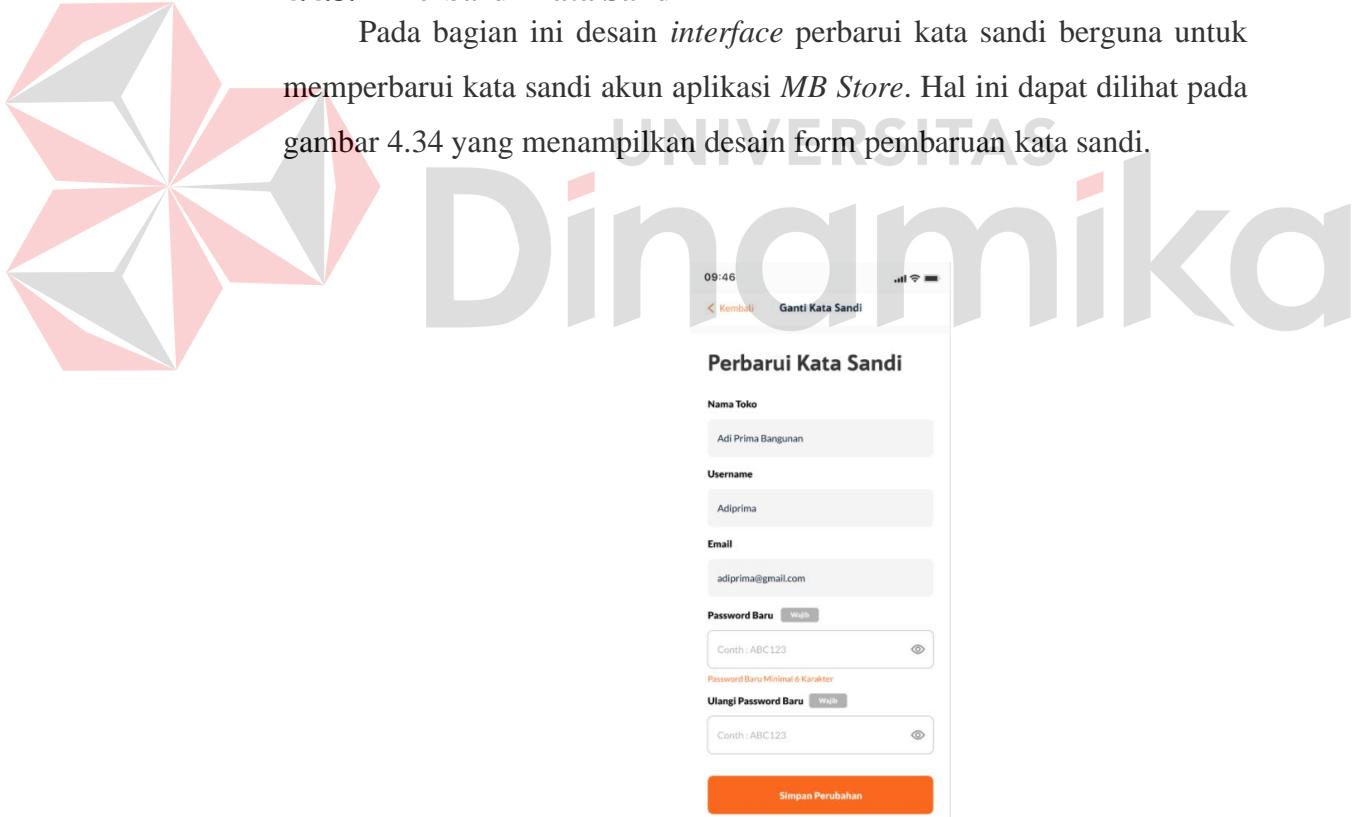
Desain pada tampilan profil saya yang terdiri dari informasi akun, dan informasi toko *user* dapat dilihat pada gambar 4.33.



Gambar 4.33. Desain *user interface edit profil saya*

4.4.5. Perbarui Kata Sandi

Pada bagian ini desain *interface* perbarui kata sandi berguna untuk memperbarui kata sandi akun aplikasi *MB Store*. Hal ini dapat dilihat pada gambar 4.34 yang menampilkan desain form pembaruan kata sandi.



Gambar 4.34. Desain *user interface* perbarui kata sandi(1)

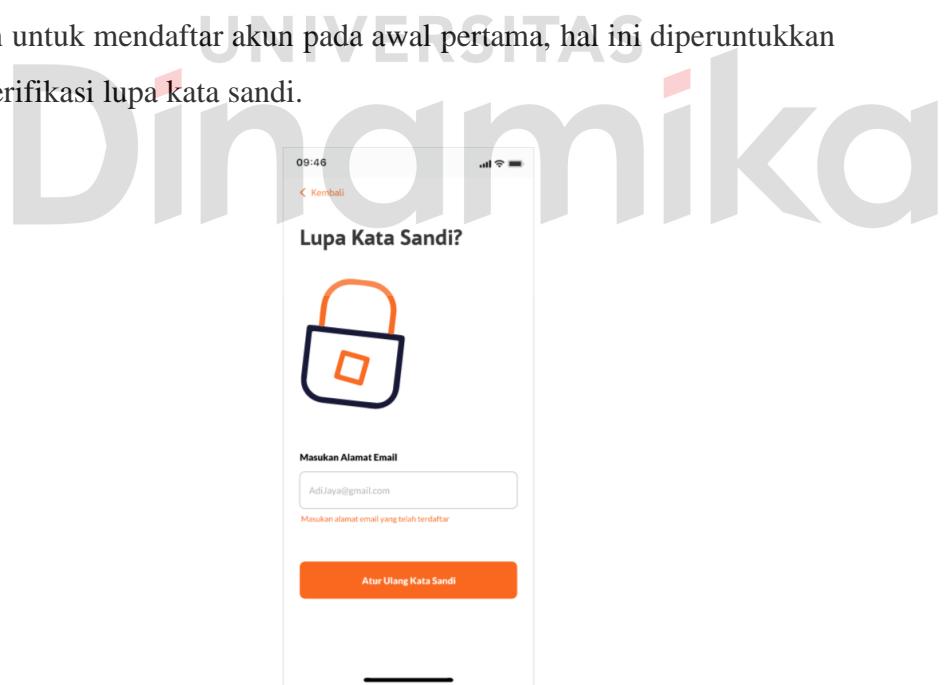
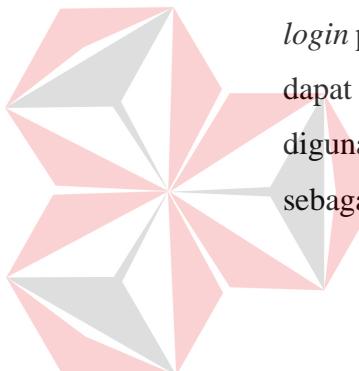
Setelah kata sandi berhasil diperbaharui, maka sistem akan menampilkan notifikasi perubahan berhasil seperti dengan desain pada gambar 4.35.



Gambar 4.35. Desain *user interface* perbarui kata sandi(2)

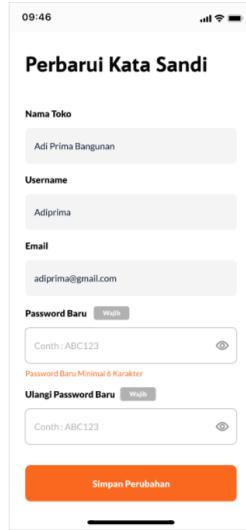
4.4.6. Lupa Kata Sandi

Lupa kata sandi diperuntukkan untuk user yang lupa dengan sandi *login* pada aplikasi *MB Store*. Dan desain *user interface* pada lupa kata sandi dapat dilihat pada gambar 4.36 yang menunjukan form email yang digunakan untuk mendaftar akun pada awal pertama, hal ini diperuntukkan sebagai verifikasi lupa kata sandi.



Gambar 4.36. Desain *user interface* lupa kata sandi(1)

Setelah user berhasil mengirimkan verifikasi email guna memperbarui kata sandi. Maka user akan masuk ke dalam aplikasi *MB Store* dengan tampilan perbarui kata sandi seperti pada gambar 4.37.



Gambar 4.37. Desain *user interface* lupa kata sandi(2)

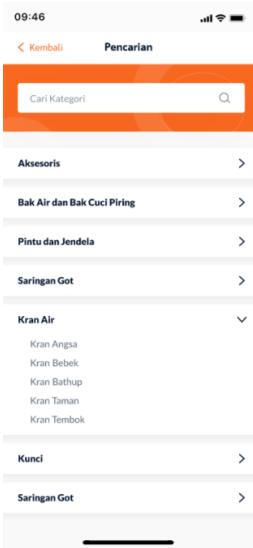
Setelah lupa kata sandi dan berhasil di perbarui, maka sistem akan menampilkan tampilan perubahan berhasil seperti pada gambar 4.38.



Gambar 4.38. Desain *user interface* lupa kata sandi(3)

4.4.7. Pencarian

Desain *user interface* pencarian barang dapat dilihat pada gambar 4.39.



Gambar 4.39. Desain *user interface* pencarian(1)

Setelah menekan ikon cari maka sistem akan menampilkan pencarian sesuai dengan keyword yang diberikan oleh *user* dalam mencari barang. Hal ini dapat dilihat sesuai dengan gambar 4.40.



Gambar 4.40. Desain *user interface* pencarian(2)

Untuk desain tampilan pada pencarian produk yang tidak ditemukan dapat dilihat pada gambar 4.41.



Gambar 4.41. Desain *user interface* pencarian(3)

4.5. In-Depth Interview

Untuk mengetahui *feedback* dari hasil *prototype* penulis melakukan pengujian dengan Teknik *in-depth interview*. Berikut ini adalah hasil yang di dapat :

1. Wawancara dilakukan dengan perwakilan user yang terdiri dari 5, yaitu Muhamad Heru, Mulyadi, Dedi Siswanto, B. R. Revaldi Pincuan, Ferdian Dwi Nur Dian Syah. Perwakilan user tersebut merupakan perwakilan yang telah menggunakan aplikasi MB Store dalam memesan dan melakukan pengadaan barang tokonya.
2. Semua narasumber berbelanja dan menggunakan aplikasi MB Store dengan intensitas minimal 6 kali dalam satu tahun.
3. Semua narasumber mengatakan bahwa motivasi mereka untuk melakukan kegiatan berbelanja menggunakan aplikasi MB Store adalah untuk pengadaan barang tokonya. Salah satu narasumber yaitu B. R. Revaldi Pincuan mengatakan bahwa salah satu motivasinya menggunakan MB Store adalah untuk mencari barang-barang terbaru dan unik yang susah dicari di pasaran. Begitu juga narasumber yang bernama Mulyadi mengatakan bahwa menggunakan aplikasi MB Store untuk mencari promo dan potongan harga yang jarang ditemui pada supplier lainnya.

4. Beberapa jenis kegiatan yang biasa dilakukan oleh responden ketika menggunakan aplikasi MB Store yaitu memesan produk, mencari produk baru, dan mendapatkan promo menarik.
5. Seluruh narasumber mengaku tidak pernah menggunakan aplikasi serupa dengan *MB Store* pada supplier lain.
6. Sebagian narasumber pada awalnya enggan menggunakan aplikasi *MB Store*, dikarenakan sudah terbiasa dengan cara konvensional dan belum mengetahui fitur-fitur yang memudahkan untuk pemilik toko.
7. Kelima narasumber tersebut merasa sangat terbantu dengan adanya aplikasi *MB Store* versi tampilan terbaru. Karena versi ini lebih mudah untuk digunakan, dan memenuhi kebutuhannya.



BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dari hasil *redesign user interface and user experience* pada aplikasi *e-commerce MB Store* yang dilakukan pada CV Mitra Bangunan maka hasilnya adalah :

1. Pada akhir proses perancangan dilakukan *in-depth interview* untuk mengetahui *feedback* dari pengguna. Dari hasil pengujian, narasumber merasakan perbedaan yang signifikan pada hasil perancangan *prototype* ini. Seluruh narasumber mengatakan bahwa aplikasi *MB Store* ini dapat memenuhi kebutuhannya dalam mencari produk, memesan produk hingga melakukan pengecekan pesanan.
2. *Prototype* ini membantu perusahaan dalam proses implementasi pembaharuan pada aplikasi *MB Store*

5.2. Saran

Saran yang diberikan adalah hasil *prototype user interface* aplikasi *MB Store* yang telah dibuat dapat direalisasikan untuk dapat meningkatkan pengalaman berbelanja pada aplikasi *MB Store* dan membantu CV. Mitra Bangunan dalam mengenalkan perusahaan lebih luas. Selain itu, aplikasi ini masih perlu dilakukan pengembangan yang lebih baik lagi dan perlu dilakukan pemantauan berkala karena trend user *interface* yang terus berkembang setiap tahunnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bauer, D. T., & Brown, P. J. (2010). The design and evaluation of a graphical display for laboratory data. *Journal of the American Medical*, 416-424.
- Nurlif, A., Kusumadewi, S., & Kariyam. (2014). ANALISIS PENGARUH USER INTERFACE TERHADAP KEMUDAHAN PENGGUNAAN SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN SEORANG DOKTER. *Prosiding SNATIF Ke-1*, 333-334.
- Shneiderman, B., & Plasent, C. (2005). *Designing the User Interface : Strategies for Effective*. United States of America: Pearson Education Inc.
- Yasha. (2018, Agustus 09). *Pentingnya User Experience*. Retrieved from dewaweb: <https://www.dewaweb.com/blog/user-experience/>

